

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE FILOLOGÍA

DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA INGLESA II
Programa de Doctorado “HISTORIA Y TEORÍA DEL TEATRO”



TESIS DOCTORAL

Del teatro al cine: hacia una teoría de la adaptación
(Tres versiones de Macbeth)

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTORA

PRESENTADA POR

María Vives Agurruza

DIRECTOR

José Luis García Barrientos

Madrid, 2016

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

Facultad de Filología

Departamento de Filología Inglesa II

Programa de Doctorado “HISTORIA Y TEORÍA DEL TEATRO”



**DEL TEATRO AL CINE:
HACIA UNA TEORÍA DE LA ADAPTACIÓN.
(TRES VERSIONES DE MACBETH)**

Bajo la dirección del doctor José Luis García Barrientos

Memoria para optar al grado de Doctor

presentada por María Vives Agurruza

Madrid, mayo de 2015

*A José Manuel, para quien invoco
los brillantes poderes del amor y de la luz*

Y a mi madre, que me los transmitió

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento, en primer lugar, a José Luis García Barrientos, cuya sabiduría solo se puede comparar a su calidad humana y su extremada afabilidad, y cuyo método dramatológico ha sido una base imprescindible para este trabajo, lo mismo que su segura dirección.

A Yamaoka-san por sus explicaciones sobre la película *Kumonosu-jô* (1957), de su compatriota Akira Kurosawa, y por la valiosa información que me proporcionó acerca del estilo poético de los cantos trágicos, de la traducción del título original, del legado Kabuki y Noh que la cinta encierra y de otros interesantes aspectos de su cultura.

A todos los encuestados, sin cuya colaboración no habría podido llevar a cabo un estudio un poco más aproximativo de la recepción, y a quienes cito por orden de participación: José Luis García Barrientos, Ester Marín Pulido, Jaime González de Aledo Codina, Paloma Albarracín Antón, Ana Antón-Pacheco Bravo, Ignasi Canela Vives, J. Gonzalo, Alejandra Andueza, Cati Pich, David Yagüe González, Dámaso López García, Celia Martínez García, Isabel Martín Muriel, Carmen Vives Santamaría, José García Macías, Marx Arriaga Navarro, Pili Garrido Gabán, Susana del Villar Rubín, Natalie Thelen Rehkopf, Agustina Carpintero Cana, Beatriz Luque Castillo, Mariángeles Fernández, Francisco Javier Martos González, Jorge Bermejo Rodríguez, Juan Manuel González Hidalgo, María Cristina García García, Sol Galván Jerez, Sandra Martínez de Lahidalga Fernández, Alberto Isasi, Patricia Cañas Hernández, Eduardo Ogando Arregui, César de la Morena, Ana Fernández García de Iturrospe, Daniel, Raquel Cañas Hernández, Carmen Salvador Martí, Asier Sopelana Asategui, Jon, Diego Gómez Crespo, Eider Bilbao Goitia, Gustavo Sarmiento, Mikel Relloso, Amaia Zabala, Rubén, María Andrea Melo Cruz, Arno Gimber, Bernat Zaldibar Aranburu, Gaizka Ibarretxe Jiménez, Francisco Placer Sánchez, Mari Cruz Sánchez Ortega, Javier Huerta Calvo, María Valls, Ibon Alonso Villanueva, Bernardo Sánchez Ortega, Fernando Sangüesa González, David Sánchez Ortega, Cristina Giménez Molina, Lourdes Ribera Ferre, Inés Miret Bernal, Roberto del Cerro Valencia, Casilda Giráldez, Francis García Cedeño, Pilar Pino Zaballos, Pablo Vives, Francisco Javier Vives Agurruza, Lara Moratón Gutiérrez, Santiago Vives Unanua, Mercedes Vives Agurruza, Pilar Merino Martínez, Carmen Hidalgo Cebolla, Marcos Ubierna Gorricho, José María Palanca Palau, Francisco Javier Capitán Gómez, Eva María Gómez Gato, María del Carmen León Gaitán, Beatriz Martínez García, María Fernández París, Begoña Peirats Collado, María Fernández Gordillo, Esther García Moreno, Isabel Vives, Martín Torres Sauchett, Milagros Rondón de la Cruz, Silvia Fortaña Fons, María Villaverde Page, María Antonio Muñoz Rodríguez, Marina Roig Molins, Terri Ochiagha Plaza, Fátima Fauró Salazar y Antonio Basanta Reyes, así como a los que prefirieron responder anónimamente.

Y muy especialmente a los que no solo dedicaron el tiempo necesario para cumplimentar la encuesta, sino que me aportaron con sus observaciones nuevas perspectivas para el estudio de la recepción y, con ellas, un regalo inapreciable, a quienes cito asimismo por orden de

participación: Charo Castroagudín, Susana Domingo del Hierro, Miguel del Barrio Isla, Nuria Pérez Matesanz, Carles Vives Fayos, Liwayway Alonso Mendoza, Jonathan Holland, Luis González Martín, Antonio Guzmán Guerra, Marga Vives Agurruza, Chus Alameda Vázquez, Nuria Vives Agurruza, Roberto Sabaté Ortuño, Alfredo J. Ramos Campos, Vega Villar Gutiérrez de Ceballos, Cristina Rodríguez Carretero, M^a Carmen Jarama López, Rafael Orlando Caro Isaza, Paulo Olivares Rojas, Elena González Martínez, María Tarín Martín, Marta Carretero Lapeyre, Sonia Llorente Gómez, Josefina Agurruza Ruiz de Gauna, Josefina Vives Agurruza, Maya Zalbidea Paniagua, Sonia Jiménez Romero, Ángel Luis Verdejo García, Arturo Belano, María Neus Vives Unanua, M^a Gema Aparicio Santos, Asier, Eneko, Pilar Molina Taracena, Xavier Ballesteros Morera, José Manuel Martos Sánchez, Jon Koldo Fernández García de Iturrospe, Beatriz Faura Álvarez, Haizea Zabalo Cuadra, Helena Hidalgo de Caviedes Tetzeli, Concha Aragón Álvarez, Felipe Vives Unanua, Juan Tetzeli Deym, Abel Martínez Monteagudo, José Vives Unanua, Francisco Vives Unanua, Luis Gómez Soilán, Carlos Monroy Rodríguez, Susana Fauró Salazar, Luis Vázquez Rodríguez, Neus Vives Unanua, Asun López-Varela Azcárate, Mercè Martínez Vives, José Manuel Carrasco Capilla, Anna María Vives Vaqué, Mónica Blázquez Rodríguez, Quico Vives, Miguel Ángel Aguilar Sanjuán, Ana María Pérez Guerrero, Susana García Briceño, Denis Rafter, María Ángeles Martínez Vives, Ángela, Pitty, Rosa María Redondo Pedroche, Pilar de la Cruz Recio, Esperanza Olivas Sánchez-Vizcaíno, Rosa Blázquez Blázquez, Susana Cuenca Arroyo y Óscar Fernández González.

A mi queridísima amiga Cristina Rodríguez Carretero por su esmerada corrección del resumen en inglés.

Y a José Manuel y a mi familia y amigos, sin cuya compañía y cariño la vida tendría otro *contenido* y otra *forma* infinitamente menos maravillosos...

From Theatre To Cinema: Towards a Theory of Adaptation. (Three versions of <i>Macbeth</i>)	11
1 Introduction and Purpose	11
2 Results	11
3 Conclusion	13
1 Introducción	15
PARTE I. ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL TEATRO Y EL CINE	29
I. ELEMENTOS SUBJETIVOS	29
2 El emisor	29
3 El receptor	34
II. ELEMENTOS OBJETIVOS	35
4 Signo, mensaje y texto	35
4.1 Los signos según su relación con el objeto representado	38
4.2 El plano del contenido: los significados. La materia y la forma del contenido	44
4.3 El plano de la expresión: los significantes. La materia y la forma de la expresión	48
4.4 El referente en teatro y cine	53
5 Códigos	54
5.1 Códigos específicos	59
5.1.1 Códigos dramáticos	59
5.1.1.1 Códigos del texto dramático	59
5.1.1.2 Códigos de la representación	60
5.1.1.3 Códigos del <i>feedback</i>	61
5.1.2 Códigos cinematográficos	61
5.1.2.1 Códigos del guion cinematográfico	62
5.1.2.2 Códigos del guion técnico	62
5.1.2.3 Códigos de la cámara	63
5.1.2.3.1 Encuadre	63
5.1.2.3.2 Escala de planos	65
5.1.2.3.3 Profundidad de campo	67
5.1.2.3.4 Angulación de la cámara	68
5.1.2.3.5 Subjetividad de la cámara	69
5.1.2.3.6 Movimientos de cámara	70
5.1.2.4 Códigos del montaje	73
5.1.2.4.1 Tipos de transiciones en el montaje	76
5.1.2.4.2 Tipos de montaje según la escala y duración de los planos	77
5.1.2.4.3 Tipos de montaje según la totalidad del film	77
5.1.2.4.3.1 Montaje narrativo	77
5.1.2.4.3.2 Montaje expresivo	78
5.2 Códigos no específicos	80

5.2.1	Códigos lingüísticos	80
5.2.1.1	Código lingüístico escrito	81
5.2.1.2	Código lingüístico oral	82
5.2.2	Códigos paralingüísticos	85
5.2.2.1	Prosodia.....	85
5.2.2.2	Cinésica	85
5.2.2.3	Proxémica.....	87
5.2.3	Códigos extralingüísticos	88
5.2.3.1	Códigos lógicos	88
5.2.3.1.1	Los relevos del lenguaje	88
5.2.3.1.2	Códigos epistemológicos.....	88
5.2.3.1.3	Códigos científicos	88
5.2.3.1.4	Artes adivinatorias.....	88
5.2.3.1.5	Códigos prácticos: señales y programas	89
5.2.3.2	Códigos sociales	89
5.2.3.2.1	Código del tamaño.....	91
5.2.3.2.2	Código formal	92
5.2.3.2.3	Sistemas cromáticos	92
5.2.3.2.4	Código de la iluminación	95
5.2.3.2.5	Código de la textura	96
5.2.3.2.6	Comunicación táctil.....	97
5.2.3.2.7	Código del gusto.....	97
5.2.3.2.8	Sistemas olfativos.....	97
5.2.3.2.9	Semiótica médica	98
5.2.3.2.10	Códigos del protocolo	98
5.2.3.2.11	Códigos rituales.....	98
5.2.3.2.12	Códigos de la moda	99
5.2.3.2.13	Códigos del juego	100
5.2.3.2.14	Sistemas de modelización del mundo.....	100
5.2.3.2.15	Tipología de las culturas.....	100
5.2.3.2.16	Modelos de organización social	100
5.2.3.2.17	Códigos de la comunicación de masas	100
5.2.3.3	Códigos estéticos.....	101
5.2.3.3.1	Códigos retóricos.....	101
5.2.3.3.2	Códigos narrativos.....	102
5.2.3.3.3	Códigos poéticos	104
6	Lenguaje dramático y lenguaje cinematográfico	105
6.1	Lenguaje dramático	122
6.2	Lenguaje cinematográfico	125

7	Contexto	131
8	Canal.....	132
III.	ELEMENTOS PRÁXICOS	133
9	Proceso de expresión en el teatro y el cine	133
10	Proceso de recepción en el teatro y el cine	137
10.1	“Distancia”: ilusionismo y antiilusionismo en el teatro y el cine.....	148
10.2	Perspectiva: objetividad y subjetividad en el teatro y el cine.....	152
10.2.1	Perspectiva sensorial	154
10.2.2	Perspectiva cognitiva	157
10.2.3	Perspectiva afectiva.....	158
10.2.4	Perspectiva ideológica.....	164
10.2.5	Identificación y extrañamiento.....	165
10.3	“Niveles” en el teatro y el cine.....	170
10.3.1	Procedimientos metadieéticos	173
10.3.2	Relación del nivel secundario con el primario	174
10.3.3	Función del nivel primario respecto al secundario	175
10.3.4	Recursos básicos en los niveles.....	177
11	Encuesta sobre la recepción de la literatura, el teatro y el cine: resultados y conclusiones	178
	PARTE II. LA ADAPTACIÓN DEL TEATRO AL CINE.....	193
I.	TIPOS DE ADAPTACIONES	210
II.	MACBETH	218
12	<i>Macbeth</i> , de William Shakespeare	218
13	Tres adaptaciones de <i>Macbeth</i>	230
13.1	<i>Macbeth</i> , de Orson Welles	231
13.2	<i>Trono de sangre</i> , de Akira Kurosawa	240
13.3	<i>Macbeth</i> , de Roman Polanski.....	243
14	Los códigos en las tres adaptaciones	247
III.	ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DE LA ADAPTACIÓN Y TRANSPOSICIÓN DEL MÉTODO DRAMATOLÓGICO DE JOSÉ LUIS GARCÍA BARRIENTOS AL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y A LAS TRES ADAPTACIONES	270
15	Escritura, dicción y ficción	270
15.1	Escritura dramática y cinematográfica	270
15.2	Acotaciones dramáticas y cinematográficas.....	280
15.3	Diálogo dramático y cinematográfico	286
15.4	Paratexto dramático y cinematográfico	299
15.5	Ficción dramática y cinematográfica	300
15.5.1	Acciones dramáticas y cinematográficas	302
15.5.2	Estructuras dramáticas y cinematográficas	310
16	Tiempo.....	314
16.1	Planos del tiempo teatral y cinematográfico	319

16.2	Estructura temporal del drama y de la película	324
16.3	Grados de representación del tiempo	327
16.4	Orden dramático y cinematográfico	327
16.5	Frecuencia	330
16.6	Duración	331
16.7	Distancia temporal	334
16.8	Perspectiva temporal	336
16.9	Tiempo y significado	336
17	Espacio	337
17.1	Espacio de la comunicación en el teatro y el cine	346
17.2	Planos del espacio teatral y cinematográfico	347
17.3	Estructura espacial del drama y de la película	350
17.4	Grados de representación del espacio	351
17.5	Signos del espacio en teatro y en cine	352
17.6	Distancia espacial. Espacio icónico, metonímico y convencional	352
17.7	Perspectiva espacial	355
17.8	Espacio y significado	356
18	Personaje	357
18.1	Planos del sujeto teatral y del sujeto cinematográfico	371
18.2	Estructura personal del drama y de la película	371
18.3	Grados de representación del personaje	372
18.4	Caracterización y carácter	373
18.5	Personaje y acción y funciones del personaje	379
18.6	Distancia personal	380
18.7	Perspectiva personal	381
18.8	Personaje y significado	382
19	Conclusiones	385
20	Bibliografía	401
21	Filmografía y obras de teatro	416

From Theatre To Cinema: Towards a Theory of Adaptation.

(Three versions of *Macbeth*)

1 Introduction and Purpose

Which are the elements that compound the semiotic systems of theater and cinema? Which is the complex transformation process that allows a dramatic play to become a cinematographic movie? And, finally, is there any possibility of a theory that examines systematically the phenomenon of adaptation?

To give an answer to these questions, I contemplated José Luis García Barrientos' **semiotics' drama study, complementing it with the theories of José Luis Alonso de Santos**, Antonin Artaud, John Gielgud, Vsévolod Emílievich Meyerhold, Konstantin Stanislavski and Anne Uberbeld among others. Regarding film theory, I considered mainly the studies of Rudolph Arnheim, Henri Agel, Jacques Aumont y Michel Marie, Béla Balázs, André Bazin, David Bordwell and Kristin Thompson, Francesco Casetti, Sergei Eisenstein, Joaquín de Entrambasaguas, Jean Epstein, Siegfried Kracauer, Yuri Lotman, Marcel Martin, Christian Metz, Jean Mitry, Vsevolod Pudovkin, and Robert Stam, among others. In addition to this compilation, I have attempted to integrate all schools in order to compare both languages, and, therefore, to explain the process of adaptation. Moreover, I have tried to classify different kinds of adaptations, depending of the remaining constituents. In order to achieve an approximation **to a theory of adaptation, I have chosen William Shakespeare's *Macbeth*, and three of their best screen adaptations: those of Orson Welles, Roman Polanski and Akira Kurosawa**, whose *découpages* I offer in the Annex. Below, I have tried to summarize some guides for the adaptation and, finally, I insist on the different ways of reception relying on both, theory and a survey about this subject which I made in June 2010 (completely included in Annex).

2 Results

Connecting three categorisations –**Jakobson's model, Barrientos' dramatic theory, and Martín Algarra's studies about the communicative process**, I distinguish three different elements in theater and cinema –subjective elements (*sender* and *receiver*), objective elements (*signs, messages* –the play and the movie, *codes* and *languages*, as well as *channel* and *context*), and pragmatic elements (*processes of expression* and *reception*). Thus, the first step of the creative work of fiction-whether a play or a film-is the *selection* of the elements; the second, their *organization*, which will determine the final grant meaning to the work. *Performance* will take place at both arts, and in film, simultaneously with this step, *shooting* or *filming*. The last step in cinema is the *editing*, which represents the founding gesture of speech, but the sequential order has to be designed from the beginning of the process. On the part of the receivers will conduct a process of *perception of stimuli* to reach an *interpretation*, through the stage of correct *understanding* of the *denotative* and *connotative systems*. Moreover, both sender and receiver are complex categories in drama and film. These categories include multiple

agents, being substantial important among them, the playwright and screenwriter. However, the film director acquires preeminence on the actors and gives this figure significant superiority compared to a stage director. Therefore, director, screenwriter and actors are all, to varying degrees, the creators and organizers of the meaning shown in theater and film.

In order to clarify the issues of adaptation, I distinguished between *content level* and *expression level*, both compounded by *substance* and *form*. As for the *content substance*, I have summarised the meanings that the human community can conceive as *beings* and *actions* because the *relationships* established between them might be better considered as the *content form* that interrelates them. Thus, the concrete way that dramatic and cinematographic languages organise their content and, consequently, their sense and meaning, are as follow. Certain *beings* –characters, *act* –though that action may simply be the *act of wishing* or *the act of speaking*, in a concrete context –*space and time, and through this means the work's creators* communicate the *story* and hereby its *subjects* and *ideas*. The content form is, thus, the interconnections between beings and actions and all the connotations that are deduced from those relations as well as the connotations that follow from them. According to this, Greimas's actantial model is usually not subject to changes in its main pair, since organises *content substance*, and any change in the directionality of the *Subject* toward the *Object* would alter the meaning of the original, but in many cases the *content level* would experience at least some touches in adaptation.

Both theater and cinema are languages that contain as many languages as are their *expression substances*: image, spoken and written language, music, noise... All these signs are combined to create meaning, not only syntagmatically but also paradigmatically. The *expression level* undergoes inevitable changes. The essential one in the *expression substance* depends on the element introduced by the camera, which represents the artistic intention of the screenwriter or director and determines the different kind of substance that the viewer will perceive: mechanical waves and electromagnetic waves projected on a screen. The *expression form*, for its part, is constituted by the *specific dramatic codes*, which are translated into the *specific cinematographic codes*. *Specific dramatic codes* are that of stage directions code, staging codes and feedback codes, while the specific filmic codes are *camera codes* –angle, level, height, distance and subjectivity of framing, as well as *camera movements*, and *editing codes*. Usually, all the stage directions are translated to the script with its own peculiarities and materialize on film as they do in the theatrical performance. But the specificity of cinema determines not so much what the characters do, but how it shows what makes a bigger difference. The *camera* and *editing codes* imply the fragmentation of the mise-en-scène, the using different angles and perspectives, variable distance from which the scenes are observed, with the possibility of using the close-ups of a maximum expressive force and the use of black and white as well as other chromatic manipulations carrying meaning. According to the results of the camera intervention, cinema exhibits a powerful advantage to show the world from implausible points of view. This feature is related to *cognitive*, *emotional* and *ideological*

perspective, and affects the phenomenon called *identification*, so intimately linked to *catharsis*. Regarding the *non-specific codes*, *oral linguistic code* is very important and, closely related to it, *prosody*, *kinesics* and *proxemics*, which typically experience considerable variations in film adaptation. Meanwhile, *extralinguistic codes* –*logic*, *social* and *aesthetic* may be preserved in adaptations unchanged.

3 Conclusion

The receiver accepts an implicit agreement in theatrical conventions –antirealist scene monologues, soliloquies and the commonly used conventional or metonymic space, but in cinema, generally speaking, an impression of verisimilitude is required. Otherwise, in regard to the *expression level*, theater can be generally considered the *art of word*, as cinema is the *art of image*. The most difficult problems to solve in adaptation are, therefore, the *space* and *dialogue translation*, especially when this is versed. In adaptation, verse tends to be naturalised and, in every case, has to be at the service of the image. So do Welles and Polanski, shortening and naturalizing blank verse, while Kurosawa chooses to move it to a concrete and concise prose. And indeed, space usually experiences large variations, allowing the multiplication of scenarios and often receiving more realistic concretions. And although Welles opts for a conventional and metonymic space, both Kurosawa and Polanski give a realistic treatment. The latter, moreover, is recreated in detail, providing deductible nuances of the original work. In addition, characters are incardinated and melt into space, whereas in theater the actor stands as the only agent who handled while inevitably stands over it. In film, on the other hand, the character belongs to this manipulated space. Furthermore, this feature is not the most specific, but rather the shooting fragmentation that allows viewing of significant articles in detail, closeups of the faces of the characters and, in particular, that subjectivity which impels identification. This identification can be obtained in theater by the structural procedures for the choice of the protagonist, the order of actions and the outcome of the story, but the film uses the powerful *subjective camera*, producing a *primary sensory identification* which is the basis for *secondary identification*.

Other elements as *plot*, *story structure*, and *gradation of the data provided to the receiver*, are also important elements in the *expression form*, and are mainly shown in time organization. Thus, *cinematic time* opposes *dramatic time* in its considerably greater workability and its tendency to fragmentation. The three different versions make use of the specifically filmic procedures: Welles uses depth of field and long sequences that recall a theater play; Kurosawa's version is distinguished by its tendency to focus action and concentrated time, and Polanski for his tendency to blatantly show what the original work only suggested. In addition, film has the ability to make temporary jumps into the past or into the future, slows down or speeds up the action with dramatic or aesthetic effects and even simultaneously display two different time frames.

Concerning *characters*, they can show very interesting nuances in their implementation. For example, Ross takes an antithetical treatment in Welles and Polanski: Welles characterizes

him as a righteous man representative of Christian values, while Polanski takes an opposite reading, presenting him as an upstart attached to power. Kurosawa also introduces suggestive nuances: Washizu is delineated with the nobility of the original character, but emphasized further. The director depicts him as a victim of Asaji, who has a more distant, cold and calculating that Lady Macbeth Shakespearean characterization. So she uses not only the ambition that nests in Washizu, but doubts about the loyalty of Tsuzuki and Miki, supported by internecine power struggles in feudal Japan. More important than these characterizations, which may occur in any theatrical performance, are the specific treatments received by the characters in film: first, the number of actors is considerably higher in the movies, or at least can be. Furthermore, the type of action is different. Because mediation microphone, speech can be easily manipulated and can have a more natural intonation in the performance. The possibility also to perceive the slightest gestures of the actors determines their performance, which must be strongly regulated by the director.

As the results of the inquiry included in Annex, we can deduce that responses to literature, theater and film do not have significant differences ascribable to the medium, but to the *concrete work* that is received and its *objective quality*. All other differences in the response might be attributed to the *subjective elements*, that is, the receiver's features –*age, sex, race, social class, personality* and *circumstances*, as well as *degree* and *kind of imagination, memory, intelligence, culture, degree of knowledge of different literary, dramatic and cinematographic styles, sensitivity, tastes* and *preferences*, as well as *physical* or *psychical restrictions*. Moreover, the *objective condition of reception* –*partial* or *non-existent visibility or audibility* as the *channel* used, as well as, more relevant, the *length of the reception*, which appears to give advantage to the most long forms –books and TV series.

Summarising: in theater many significants (*representative space* between them) lose some of their realistic qualities to influence the most significant semantically, so realism loses ground in favor of the symbolic, and its strengths are the proximity of the viewer with the **“incarnation” of the characters, which represent the human soul, their struggles and conflicts** and their intrinsic nature. That gives way to the primacy of the subject, expressed primarily through dialogue. In film, on the contrary, the character acquires a realization that incardinate in the space in which it moves, becoming another element, although the most important. Moreover, the story is incardinated into the particular highlighting that concreteness of the human experience as opposed to drama. Drama tends to generalize and deal with the abstract. In theater everything is organized, prepared and ordered overlooking the verbal expression, representing a conventional truth, stylized reality, a set of devices that achieve an essential truth beyond reality, whereas in film everything must look as it occurs in reality. Nevertheless, the limitations of each of the arts become, paradoxically, their greatest force. *Spectacular* and *cinematic realism* versus *abstraction* and *dramatic synthesis* could be the strengths of the art of cinema and theater.

1 INTRODUCCIÓN

Lo que construye el cineasta es texto; lo que construye el analista es sistema. (Christian Metz, *Lenguaje y cine*, 1973: 103).

¿De qué se componen los sistemas semióticos propios de cada lenguaje, el dramático y el cinematográfico? ¿Cuáles son los complejos procesos de transformación por los que un texto dramático se convierte en una función teatral o bien en una obra fílmica? ¿Qué diferencia esencialmente la recepción de ambas obras? Y, finalmente, ¿existe la posibilidad de una teoría que estudie sistemáticamente el fenómeno de la adaptación? Estas son las preguntas que voy a tratar de responder en este trabajo, que llevarán a elaborar un esbozo de teoría de la adaptación del modo dramático al cinematográfico.

Como cimientos previos a la elaboración de esta investigación, planteo un acercamiento a las teorías dramáticas y cinematográficas. Las fuentes que utilizo son, en primer lugar, los estudios sobre ambos sistemas semióticos. Para el estudio del drama utilizo el método de análisis dramatológico perfectamente sistematizado de José Luis García Barrientos en *Cómo se comenta una obra de teatro* (2001) y en *Análisis de la dramaturgia. Nueve obras y un método* (2007), complementándolo con las teorías de José Luis Alonso de Santos, Antonin Artaud, Ian Bernard, Keir Elam, John Gielgud, Roger Manvell, Vsévolod Emílievich Meyerhold, Konstantin Stanislavski y Anne Ubersfeld entre otros.

Para el estudio de la teoría cinematográfica me apoyo en los estudios, principalmente, de Rudolph Arnheim, Henri Agel, Andrew Dudley, Daniel Arijon, Jacques Aumont y Michel Marie, Béla Balázs, André Bazin, David Bordwell y Kristin Thompson, Fernando Canet y Josep Prósper, Francesco Casetti, Sergei Eisenstein, Joaquín de Entrambasaguas, Jean Epstein, Susan Hayward, Siegfried Kracauer, Yuri Lotman, Marcel Martin, Christian Metz, Jean Mitry, Vsevolod Pudovkin, Vicente Sánchez Biosca y Robert Stam entre otros, quienes, en conjunto ofrecen un compendio muy amplio y dan una idea bastante completa y sistematizada del arte y lenguaje cinematográfico.

Además de esta labor de compilación de algunas de las teorías más representativas del teatro y el cine en cuanto que sistemas semióticos, lenguajes o sistemas artísticos, procuro una integración de las corrientes, para elaborar una comparativa que lleve a la distinción de las características comunes y divergentes de ambos lenguajes y, por consiguiente, de los procesos de transformación de un lenguaje a otro. En orden a delimitar el objeto de estudio, me planteo en primer lugar la pregunta de qué características tiene una adaptación cinematográfica de una obra dramática para que pueda considerarse como tal. Abordo el concepto de fidelidad abrazando el punto de vista actual, a partir del cual distingo los distintos tipos de adaptaciones a que pueden dar lugar las distintas elecciones en cuanto a los elementos constituyentes de la obra original para, a continuación, elaborar un esbozo de una teoría de la adaptación basada tanto en

la comparativa de ambos sistemas semióticos como en la bibliografía existente sobre el tema y en una obra dramática concreta, *Macbeth*, de William Shakespeare, así como en tres de sus mejores adaptaciones a la pantalla: las de Orson Welles, Akira Kurosawa (que se tituló en japonés como *El castillo de la Telaraña* y se distribuyó en España como *Trono de sangre*), y la de Roman Polanski. Para el rigor de las citas, ofrezco en el Anexo (que se puede consultar íntegro en el CD) el *découpage* o desglose de cada una de ellas con la numeración de sus planos y su minutaje, que incluye, además, los diálogos, los personajes que aparecen, la descripción de las acciones y otros elementos importantes para su análisis.

A continuación trato de concretar unas pautas generales de adaptación y, finalmente, desgloso estas pautas en los respectivos apartados correspondientes a los elementos del drama del método de José Luis García Barrientos y en sus correlatos cinematográficos, haciendo hincapié en las distintas formas de recepción que un espectador tiene ante una obra de teatro en contraposición al visionado de una película. Me apoyo para las conclusiones tanto en la teoría como en la encuesta realizada a partir de junio de 2010 con una muestra total de 158 respuestas, que se incluye en su totalidad en el Anexo en el CD.

Aunque en ocasiones me refiero a fenómenos teatrales que no se basan en un texto escrito ni en la palabra hablada –*Commedia dell'Arte*, marionetas, mimos–, este estudio se centra principalmente en el llamado “teatro de la palabra”. Asimismo, en el estudio de la adaptación contemplo su modalidad equivalente, el cine sonoro. Y, aunque los principios son válidos para el cine de animación, los ejemplos propuestos y el estudio se basan sobre todo en el cine de imagen real.

Teatro y cine son, ante todo, dos formas de expresar historias. Pero no se puede obviar, especialmente en el caso del arte cinematográfico, que ambas constituyen industrias con unos procesos de tipo empresarial, empleo de maquinaria tecnológica y procedimientos de distribución equiparables a las de compañías dedicadas a producir bienes de consumo o servicios y experiencias para un potencial cliente.

La expresión «industria cultural» fue acuñada por los teóricos de la Escuela de Frankfurt, Theodor Adorno y Max Horkheimer (1988). El término tenía un claro sentido peyorativo, ya que la obra de arte, con los recursos que le ofrecían los nuevos medios de comunicación de masas (la televisión, el cine, las revistas, la radio y las editoriales, además de los periódicos, que ya existían desde el siglo XIX, pero cuyo público era cada vez más mayoritario), había pasado de ser algo único y artesanal a convertirse en una producción industrial que generaba productos de consumo: en suma, en otra fórmula del capitalismo para imponer la conformidad social con el sistema. Una de las funciones esenciales del ente artístico –confrontar al ser humano consigo mismo y con la vida– pasaba así a convertirse en mero entretenimiento o evasión: «*amusement*», en el término empleado por Adorno.

Sin embargo, ¿implica necesariamente que lo creado por medio de este tipo de producción no sea arte? Pues ¿cuáles serían las características esenciales que harían que una obra pudiera

llegar a ser considerada artística? El debate que ha originado esta pregunta a lo largo de la historia es interminable. La RAE define el arte como una «manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros». Existen varios elementos en la definición: el arte es una actividad que tiene una manifestación externa; es humana; es personal del artista y desinteresada; es interpretativa, y lo que interpreta puede ser real o imaginado; y puede emplear distintos medios para su expresión: el sonido, la lengua, la forma o el color. Por ello, de esta definición se puede extrar que es arte cualquier obra –sea plástica, escrita, musical, etc.– que reúna las siguientes características:

- Ser un proceso de comunicación a través de cualquier código, sea este lingüístico, para-lingüístico o extralingüístico, entre un ente emisor y otro receptor, y cuya relevancia resida en la función poética, según la clasificación de las funciones del lenguaje de Roman Jakobson.
- Como tal proceso comunicacional, incluye una visión o interpretación de la vida planteada por el emisor, independientemente de que lo que se cuente –los personajes, hechos, acciones, etc., que componen la ficción– sean imaginarios y no pueda existir en la vida tal como la conocemos.
- Al percibir esa interpretación, el receptor se ve obligado a adoptar, siquiera sea inconscientemente, una opinión o reacción acerca de ella.

Seguiría latente o inconcluso, aun así, el interrogante acerca de la conveniencia de considerar como arte las obras elaboradas con un propósito primordialmente comercial, las que son repetitivas o casi plagios, las que tienen un mero propósito de entretenimiento o no aportan nada relevante para el ser humano en el contenido o en la forma, etc. Pero quizá esta pregunta enlazaría más con el concepto de **calidad** de la obra artística que con el de la propia categoría como tal. A este respecto, son relevantes los criterios que emplean Bordwell y Thompson (2008: 64) para la consideración de la calidad de la obra artística, que hacen que este término pierda algo de la subjetividad de la que se le ha querido impregnar. Estos autores definen tres grandes apartados que constituyen la naturaleza objetiva de la calidad artística de una obra:

1. Coherencia y unidad: estas cualidades hacen que el efecto que produce la obra sea poderoso o intenso.
2. Complejidad: la obra crea múltiples relaciones entre elementos formales y modelos interesantes de sentimientos y significados.
3. Originalidad: el hecho de que la obra no se base en otros modelos ya existentes representa un valor en cuanto que se constituye en una creación y no una mera imitación.

En cuanto que industrias, además de ser el «conjunto de operaciones materiales ejecutadas para la obtención, transformación o transporte de uno o varios productos naturales»,

son también, según la RAE, las instalaciones destinadas a estas operaciones. En cine incluyen los sets de rodaje, las sedes de las productoras, las empresas de distribución, las de *marketing* y publicidad en prensa, etc. Las del teatro, aunque ligeramente más simples al no requerir necesariamente los procedimientos de captación de imagen y de sonido (aunque hoy día muchas funciones de teatro incluyen proyecciones audiovisuales), sí conserva la complejidad del cine en cuanto a los lugares de ensayo y de representación, y una maquinaria empresarial compleja que en muchos países, incluso, está ligada gubernamentalmente a través de diversos organismos mediante los cuales la propia administración fomenta la cultura teatral (y podría ser cuestionado si también su propia ideología) por medio de teatros propios y compañías nacionales.

Aunque el estudio del teatro y el cine como industrias excede el propósito de este trabajo, es necesario consignar que ambas son artes que inevitablemente necesitan hacer uso de ese tejido propio de producción que abarca distintas profesiones y oficios, cuya complejidad técnica y empresarial es considerable. Aunque en muchas ocasiones esto implica la comercialización e incluso la banalización del producto artístico –que se ajusta a las demandas del mercado pretendiendo, ante todo, resultar rentable o amortizable económicamente–, no se puede negar que también grandes obras maestras han sido gestadas con este modelo y cumplen en todos los casos con las exigencias de constituirse en un bien cultural y artístico para la humanidad, pues la confrontan con las grandes preguntas de la vida y consigo misma o están expresadas formalmente de manera bella, interesante o innovadora.

Actualmente existe una corriente de cine llamado *low cost*, de muy bajo presupuesto, cuyos costes quedan reducidos gracias a la tecnología digital y a un nuevo modo de distribución que prescinde de los procesos de *marketing* tradicionales y estrena directamente en Internet. Un ejemplo destacable en España es *#littlesecretfilm* con su manifiesto en forma de decálogo a imitación del promovido por el movimiento danés Dogma 95, que ha dado ya como resultado notables obras cinematográficas.

Además de su carácter artístico, teatro y cine comparten una característica que los singulariza frente a otras artes: su nacimiento como espectáculos públicos, característica que los hermana también con la danza, la ópera y el musical.

Aunque es cierto que una obra dramática puede ser leída de forma individual, el fin último con el que ha sido escrita es el de ser representada y, según la definición de José Luis García Barrientos (2001: 39), esa acción dramática que se representa «podría definirse como **lo que ocurre entre unos personajes en un espacio y durante un tiempo ante un público**». Este es un punto esencial. En tanto que lectura individualizada, una obra dramática puede ser considerada como literatura, y su proceso de recepción no difiere del de una novela o un cuento salvo por el hecho de que el lector no encontrará descripciones de lugares y personajes sino en forma de acotaciones, cuya función constitutiva es la de ser una guía para su puesta en escena. Es un hecho también que un guion cinematográfico está escrito de manera que un receptor pueda

leerlo, pero esta lectura se suele hacer por motivos pragmáticos distintos a los que llevan a leer una novela o visionar una película. Entre estos motivos encontramos el de la investigación: analizar la película ya filmada basándose en el guion o estudiar su forma de realización. Otras razones más relevantes son las que llevan a los agentes involucrados en el proceso de producción cinematográfica a leer el guion escrito para juzgar sobre su idoneidad para ser llevado a la pantalla; y, asociados a estos, los de la memorización del papel por parte de los actores propuestos para el *casting* para aceptarlo o no y, una vez aceptado, para interpretar el personaje, así como el estudio de las características técnicas por parte del equipo de realización, etc.

Actualmente el teatro no suele darse en un ámbito privado. El cine, en cambio, ha evolucionado gradualmente en su forma de exhibición. Su nacimiento como espectáculo público, primero con las proyecciones de Louis y Auguste Lumière en cafeterías parisinas, después de forma nómada en ferias ambulantes y espectáculos de variedades, estuvo ya ligado al *Studio System* en Hollywood con salas de exhibición propias (Gil Gascón, 2011). Finalmente, ya en el siglo XX, llega a los aparatos domésticos de televisión en un ámbito privado e, incluso, a formas individualizadas de visionado, que condicionan y hacen sustancialmente distinta la calidad de la recepción.

Llegamos en este punto a otra definición de ambos medios de comunicación: ambos son considerados artes. Martín Algarra (2003: 70) señala que, formalmente, la expresión comunicativa y la expresión artística no se diferencian en nada, pues su diferencia radica en la finalidad diversa que ambas acciones expresivas tienen: la primera, modificar la conciencia de aquel a quien se dirige —en el sentido de darle a conocer lo que no sabía—; la segunda, plasmar en un producto estados del espíritu.

Para Schopenhauer, el arte es «la manifestación suprema de todo cuanto existe». Su objeto es «la contemplación de las cosas independientes del principio de razón» y «decir que una cosa es bella es decir que es el objeto de nuestra contemplación estética» (Mitry 1999: 16).

Pero no es solo esta característica la que hace del arte una comunicación singular, pues cada una de sus formas —las artes espaciales: arquitectura, pintura, escultura, grabado y fotografía; las artes temporales: literatura y música; y las artes espacio-temporales: danza, teatro y cine— tiene elementos específicos y únicos que la distinguen de las demás. En todo caso, sería útil preguntarse si se puede considerar que la medida de todas las artes está en el ser humano. Tanto la arquitectura como la música y la pintura en su vertiente abstracta parecen escapar en alguna medida de esta categorización, pero ni el teatro ni el cine de ficción pueden entenderse sin esta figura, que forma parte intrínseca de ambas manifestaciones, no solo en su diseño, sino en su propia composición. Tanto es así que sin seres humanos que actúen no existe teatro (incluso en el guiñol o en el teatro de sombras son actores quienes están tras la manifestación, y lo que representan son caracteres con, al menos, algún elemento de personificación). Y el cine de ficción, que no podríamos concebir sin personajes, toma las

medidas del plano precisamente a partir de la escala del ser humano, mientras que en los dibujos animados protagonizados por animales u objetos, estos tienen asimismo un tratamiento que los humaniza o personifica.

En tanto que artes, teatro y cine tienen además parentescos especialmente estrechos. En primer lugar, y considerando la división que hace Aristóteles en su *Poética* sobre los medios, los objetos y el modo de imitación, se puede observar que ambas son artes miméticas: es decir, «con los mismos medios es posible imitar las mismas cosas unas veces narrándolas (ya convirtiéndose hasta cierto punto en otro, como hace Homero, ya como uno mismo y sin cambiar), o bien presentando a todos los imitados como operantes y actuantes» (1974: 133). Además, ambas nacieron con vocación de espectáculo, es decir, de exhibición ante una audiencia.

En este trabajo, sin embargo, voy a considerar teatro y cine ante todo como medios por los que se establece un proceso comunicativo, y que son, por lo mismo, capaces de generar *mensajes* o *textos*, entendiendo *texto* en su sentido más amplio. Y es que el arte, apunta con lucidez Mitry (1999), es el camino más breve de un hombre a otro, el camino más breve también del hombre al mundo, del yo al no-yo, «es decir, más exactamente del yo a otro yo por la mediación de un no yo a través del cual se proyecta, se reconoce, y se *hace* reconocer» (20).

La comunicación tiene varias características. Según Martín Algarra (2003: 59), es un peculiar modo de compartir, y dicha peculiaridad consiste en que se trata «de un *compartir sin pérdida*». El mismo autor apunta otras de sus cualidades:

1. Es exclusiva del ser humano, pues es el único ser dotado de libertad.
2. Es social: siempre ha de incluir, además de la unidad de origen (el emisor), una de destino (el que escucha). Excluye, por tanto, lo denominado como *comunicación intrapersonal*.
3. Es referencial: se comparte el conocimiento de algo externo y objetivo, es decir, la comunicación siempre hace referencia *a algo*.
4. Es compleja: lo que se comparte es conocimiento, y esto implica que el que elabora el mensaje tiene un conocimiento de la unidad de referencia, que lo transmite y que es interpretado por el que recibe el mensaje.
5. Se da en presente *vivido*, en **“el presente interior”**: es decir, la confluencia de los dos presentes del emisor y del receptor al efectuarse la comunicación, que siempre son distintos aunque se den en aparente simultaneidad (cuando la comunicación se da en un mismo contexto espacio-temporal por parte de sujeto emisor y sujeto receptor).

Según la clásica formulación de Roman Jakobson, por otra parte, los factores de la comunicación son bien sabidos: un emisor transmite un mensaje a un receptor a través de un canal siguiendo un código concreto, y este proceso se realiza dentro de un contexto.

La noción de mensaje remite necesariamente a una previa noción de signo. Según Umberto Eco (1988: 22), «el mensaje equivale al signo»; y, en realidad, «un mensaje puede ser (y casi siempre es) la organización compleja de muchos signos». Pero ¿cuál es la realidad intrínseca del signo y, por ende, del mensaje? Para la RAE, el signo es un «objeto, fenómeno o acción material que, por naturaleza o convención, representa o sustituye a otro». Tenemos, pues, dos planos y una relación sustitutiva. Saussure hace esta distinción diádica aludiendo a los elementos del significado y significante, siguiendo la conceptualización de la Grecia clásica. En la tríada estoica, el *semainon* (entidad física del signo) corresponde al *significante* de Saussure, y el *semainomenon* (lo dicho por el signo como concepto), al *significado*. Charles Sanders Peirce completaría la díada saussureana aludiendo al *referente* (*pragma* para los estoicos) –sin relevancia lingüística para Saussure–, que es el objeto al cual se refiere el signo y que puede ser tanto una entidad física como un acontecimiento o una acción. Por su parte, Barthes (1976: 34-5) **incide en que el significado no es “una cosa”, sino una representación psíquica de la “cosa”,** naturaleza psíquica que ya el mismo Saussure había señalado al emplear el término *concepto* para designarlo. De este modo, continúa el autor, llegamos a una definición puramente funcional: «el significado es uno de los dos *relata* del signo; la única diferencia que lo opone al significante es que éste es un mediador» (35).

El esquema de los factores de la comunicación formulado por Jakobson se enriqueció y completó a partir de los años sesenta con las aportaciones de la llamada estética de la recepción en Europa (con Roland Barthes y Hans Robert Jauss entre otros teóricos) y con el *Reader's Response Criticism* en Estados Unidos (entre sus representantes, Norman Holland y Stanley Fish), incorporándose al estudio teórico otro elemento esencial: el resultado del proceso comunicativo. Sin duda, la aportación es esencial en lo que constituye una ciencia eminentemente social, dado que la comunicación tiene unos efectos determinados –sean estos los que el emisor buscaba o no– sobre el receptor. Tratándose de una comunicación a todos los niveles, estos efectos tienen una grandísima importancia.

La semántica y el estudio de la comunicación, que comenzaron como teorías específicamente lingüísticas, son trasladables con características propias a otros tipos de comunicación entre los que se cuentan todas las artes. En cuanto que lenguajes artísticos, existe una característica que los singulariza frente a otros procesos de comunicación: la importancia de la función poética y la relevancia del mensaje sobre los demás elementos de la comunicación, según la misma clasificación de las funciones del lenguaje elaborada por Roman Jakobson. Eso es lo que **distingue, por ejemplo, el mensaje “cifrado”** en una película, en una obra dramática o en una representación teatral con respecto al de un informativo o un telediario, que pueden retransmitirse por el mismo medio (una pantalla o un aparato de televisión), pero en los que lo principal es la función referencial o representativa que alude al contexto comunicacional. Es decir, lo relevante en ellos no es tanto la forma en que se expresan –aunque esta pueda ser importante–, sino los hechos a los que aluden, sus referentes en el mundo.

Teatro y cine, de este modo, forman parte del estudio que lleva a cabo la teoría de la comunicación, pero en un apartado especial, pues se trata de una comunicación que, además de todas las características que constata Martín Algarra (ser humana, social, referencial, compleja y darse en un presente interior), tiene otras adicionales que la hacen específica. Incluyendo las aportaciones de la estética de la recepción, el autor reformula el esquema de Jakobson y distingue tres tipos de elementos en cualquier proceso comunicativo:

1. **Elementos subjetivos** o actores. En ellos incluye el *emisor* y el *receptor*, dado que la comunicación se trata de un proceso con posibilidad de *feedback*: el emisor se convierte en un momento dado en receptor, y así sucesivamente. Por tanto, Martín Algarra considera a los sujetos que tienen parte en la comunicación como elementos subjetivos antes que clasificarlos por sus funciones (emitir el mensaje o interpretarlo).
2. **Elementos objetivos**: constituidos por:
 - a. El referente real: es decir, la realidad que se representa¹.

¹ He sustituido los términos “apresentación”, “apresentar”, etc., que utiliza Martín Algarra por “representación”, “representar”, etc., dado que el motivo de estos neologismos parece estar en el razonamiento de Husserl, por el cual la *apresentación* se referiría a «un proceso de analogía [...] por el cual una experiencia actual hace referencia a otra experiencia que no está dada en la actualidad ni lo va a estar.» Y “lo *apresentado* no lleva consigo una presencia actual» (citado en Martín Algarra 2003: 76). Es decir, porque “apresentar” no equivaldría a “representar”, dado que lo “*apresentado*”, en contraposición a lo “*representado*” (según la primera acepción de la RAE) no se hace presente. Pero me pregunto si esa presencia/ausencia no es realmente equivalente, si lo “*representado*”, como lo “*apresentado*”, no está en la misma medida presente (evocado) y ausente. Así, los cuatro elementos que considera en las relaciones *apresentativas* podrían equipararse exactamente a lo que son las relaciones *representativas* de los signos:

1. El objeto en sí: el referente.
2. El objeto *apresentador*: el signo, que relaciona significado (del objeto en sí) con significante (el objeto *apresentado*).
3. El objeto *apresentado*: el significante del signo; es decir, su grafía o su apariencia, su materialidad física.
4. La relación *apresentativa*: la relación convencionalizada entre significado y significante.

- b. El referente mental: el concepto, la imagen mental de la realidad representada.
 - c. El producto representador: el significante. Implica la existencia de un medio, un soporte físico o canal para su expresión.
3. **Elementos prácticos:** las acciones que tienen lugar en el proceso de comunicación. Es decir:
- a. Expresión: producción del vehículo significativo o producto representador.
 - b. Interpretación: «la acción de desentrañar lo que ese producto significa» (Martín Algarra 2003: 133).

Ahora bien, un signo o una serie de signos conforman un mensaje que está cifrado en un código concreto. Y un sistema de signos, siguiendo las definiciones de Saussure y Hjelmslev, constituye un lenguaje específico cuya esencia es definir un sistema de correspondencias entre significante y significado. En su glosemática, Hjelmslev y Uldall reformulan el planteamiento de Saussure sustituyendo los conceptos de ‘significante’ por *expresión* o *plano de la expresión*, y ‘significado’ por *contenido* o *plano del contenido*, añadiendo algunos otros conceptos interesantes como los de ‘materia’, ‘sustancia’ y ‘forma’. Así, llaman *materia* a la sustancia saussureana, y *sustancia* a la forma, mientras que este último término, *forma*, se usa para denominar las relaciones que existen entre una unidad y las demás.

Aun cuando esta clasificación fuera establecida por los autores para el signo lingüístico – el tipo de signo más estudiado –, es muy útil para el estudio de todos los signos y de los códigos en que estos se organizan. Eco (1988: 170) señala:

Todo signo pone en correlación el plano de la *expresión* (plano significante) y el plano del *contenido* (plano significado), y ambos oponen a su nivel *substancia* y *forma*. Ningún tipo de signo escapa a esta clasificación. En donde los signos se diferencian es en la articulación de la forma significante, por lo que los signos verbales tienen articulaciones que no son necesariamente las mismas de otros tipos de signos. En este sentido, el signo no existe nunca como entidad física observable y estable, ya que es producto de una serie de relaciones. Lo que se suele observar como signo es sólo su forma significante.

En realidad, los conceptos de sustancia, materia y forma ya habían sido formulados por Aristóteles aplicándolos al universo en su totalidad y concibiendo la sustancia como un compuesto inseparable de forma y materia en el que la forma es lo que configura la materia, y esta, por su parte, es el material que la constituye. Según la RAE, la materia es la «realidad espacial y perceptible por los sentidos, que, con la energía, constituye el mundo físico», o la «realidad primaria de la que están hechas las cosas», mientras que la sustancia, en Filosofía, es una realidad «que existe por sí misma y es soporte de sus cualidades o accidentes». Así, enlazando con las teorías de Hjelmslev, los planos de la expresión y del contenido estarían constituidos por una sustancia que estaría compuesta, a su vez, de materia y forma. La composición de los signos, por lo tanto, se podría esquematizar de la siguiente manera:

1. Plano de la expresión:

- a) Sustancia: la sustancia del plano de la expresión está constituida por el conjunto de todos los significantes posibles.
 - 1. Materia: el material físico específico del significante. Por ejemplo, en la palabra **sol**, en la pantalla del ordenador, su materia la constituyen las ondas electromagnéticas. En un texto escrito, la tinta con las que están escritas sobre el papel; y en un mensaje hablado, las ondas sonoras con los sonidos que la componen.
 - 2. Forma: la configuración externa de la materia. En el ejemplo propuesto, la grafía en el caso de que el mensaje sea escrito, y los sonidos en la manera concreta en que se pronuncian en el caso de que el mensaje sea articulado verbalmente. Es decir, los grafemas del alfabeto español: la consonante **s**, la vocal **o** y la consonante **l**; y en lengua española hablada y según el Alfabeto Fonético Internacional, los siguientes fonemas: consonante fricativa alveolar sorda /s/ + vocal media posterior redondeada /o/ + consonante aproximante lateral alveolar sonora /l/.

2. Plano del contenido:

- a) Sustancia: según la RAE, la sustancia es, en el campo de la Lingüística, el «contenido semántico de cualquier tipo de signo, condicionado por el sistema y por el contexto», es decir, todo lo que pueda pensarse, sean conceptos, ideas, acciones, personajes, tiempos, espacios, situaciones, historias, etc.. En el signo lingüístico **sol**, la sustancia es el concepto de una entidad física, la de la estrella de tipo espectral G2 que forma parte del sistema solar y en torno a la cual gira la tierra.
 - 1. Materia: el concepto en sí mismo. En el ejemplo citado, la idea de ‘sol’.
 - 2. Forma: la codificación semántica de la realidad. Entrarían aquí todas las herramientas de organización de la materia del significado: la composición y la retórica (tanto la visual como la auditiva, la del tacto, gusto y olfato) y, muy especialmente, el concepto de connotación. En el ejemplo propuesto, sería el lugar que el concepto ‘sol’ adquiriera dentro de las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas dadas, de acuerdo al contexto en que se emita el mensaje y a las asociaciones que, debido a este, se establezcan en la mente del emisor o del receptor.

Más complejo, aunque más sencillo de entender, sería el caso de una metáfora: «Esa persona es un sol» es un mensaje expresado en lengua castellana en el que la división podría desglosarse así:

1. Plano de la expresión: está compuesto de la misma materia y forma que un signo meramente denotativo, como el ejemplo previo del término **sol**.
 - a) Sustancia: las palabras escritas o habladas en lengua castellana.
 1. Materia: en la pantalla del ordenador, las ondas electromagnéticas. En un texto escrito, la tinta con las que están escritas sobre el papel. En un mensaje verbal, las ondas sonoras emitidas.
 2. Forma: las grafías en el caso de que el mensaje sea escrito, y los sonidos consecutivamente pronunciados en un orden determinado en el caso de que el mensaje sea hablado.
2. Plano del contenido: al ser el ejemplo de la frase tomada una metáfora y predominar en ella lo connotativo sobre lo denotativo, es el plano del contenido o el significante el que queda marcado.
 - a) Sustancia:
 1. Materia: conceptualización de las características positivas otorgadas al sol –irradia luz y energía, es beneficioso para el ser humano, ofrece sensación de vitalidad, etc.–, además de la conceptualización de una persona concreta.
 2. Forma: establecimiento de una relación comparativa entre ambos conceptos y de una analogía que relaciona una o varias cualidades con connotaciones positivas del concepto ‘sol’ y las extrapola a una persona, atribuyéndole esas cualidades.

Estas distinciones van a ser fundamentales para analizar el cine y el teatro como lenguajes complejos que utilizan múltiples códigos lingüísticos, paralingüísticos y extralingüísticos. De esta manera, si en la obra original y en la adaptada se comparte en mayor o menor medida el significado o plano del contenido, el plano de la expresión varía considerablemente, empleándose en la traslación distintos códigos o sistemas de significantes. Hay que señalar, no obstante, que en muchas ocasiones también el plano del contenido queda significativamente modificado en ese proceso de transformación.

En cuanto a la materia del plano de la expresión, existen diferencias sustanciales en teatro y en cine. En ambos se perciben luz y sonido –ondas electromagnéticas y ondas mecánicas longitudinales–, pero las diferencias específicas consisten en que la materia del plano de la expresión en el teatro es material biológico (el que compone el cuerpo de los actores) y sonidos físicos (los que emiten los actores), además del material de todos los objetos que constituyen la escenografía y todos los sonidos que ellos producen, así como otros que puedan también formar parte de la puesta en escena. En cine, la materia del significante o del plano de la expresión es una emisión lumínica sobre una pantalla: es decir, radiaciones electromagnéticas capaces de ser percibidas por el ojo humano, y que previamente han sido captadas por medio de cámaras analógicas o digitales; y el sonido, ondas mecánicas longitudinales perceptibles por el oído humano que han sido registradas por aparatos captadores del sonido (por medio de micrófonos

en la grabación analógica o digital, de fonógrafos o de cinta magnética) y emitidos por aparatos reproductores (por reproducción analógica o digital y mediante altavoces). Y es que, aun cuando el ojo humano pueda percibir el fenómeno teatral únicamente a través de los sistemas de captación de la luz, de manera que lo que percibe son ondas electromagnéticas (luz al fin y al cabo), la fuente física, la materia, es distinta que en cine. Esto implica también la noción de tridimensionalidad teatral, incluso imitada en cine por los procedimientos del llamado 3D o tres dimensiones, que proporcionan una visión estereoscópica que permite percibir el relieve de las figuras, pero cuya realidad física sigue quedando circunscrita a las dos dimensiones que nos ofrece la reproducción cinematográfica.

En cuanto a la forma del plano de la expresión, la semiótica visual estaría constituida por todas las complejas herramientas de configuración de la materia: el tamaño, la forma, el color, la iluminación y la textura, así como de las de configuración del sonido, haciendo uso de las configuraciones que por convención existan en cada contexto.

Conviene en este punto hacer una conocida aclaración terminológica. Si la lengua es una comunicación lingüística hablada o escrita propia de una comunidad humana (por ejemplo, el francés, **el inglés, el italiano...**), **el lenguaje** es un sistema de comunicación; y, si toda lengua es lenguaje, no todo lenguaje es lengua. Los signos de que se compone un lenguaje pueden no ser lingüísticos, sino extralingüísticos o paralingüísticos, y toda comunicación implica un código en el que el mensaje pueda ser cifrado por el emisor y descifrado por el receptor. En este sentido, el código, como sistema organizado de signos, equivaldría en cierto grado al lenguaje, y en cada caso concreto de comunicación lingüística, a la lengua hablada o escrita empleada por los sujetos de la comunicación. Porque, para una mejor comprensión de los signos, el ser humano los ha clasificado en categorías o sistemas, de forma que estos se engloban formando lenguajes o códigos cuyas correspondencias conocen con mayor o menor exactitud los usuarios (es decir, emisores y receptores). Pero especialmente en el teatro y en el cine no podemos hablar de un solo y único código, sino que el conjunto de códigos que constituye el plano de la expresión puede ser considerado un lenguaje –teatral o cinematográfico–, que contiene en sí no solo múltiples códigos, sino también varios lenguajes con distintas materias de expresión.

Se puede decir que cualquiera y cada uno de los códigos puede ser utilizado en el plano del contenido de cualquier obra de arte. Así, Cervantes escribe en su ***Don Quijote de la Mancha***:

En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor. Una olla de algo más vaca que carnero, salpicón las más noches, duelos y quebrantos los sábados, lantejas los viernes, algún palomino de añadidura los domingos, consumían las tres partes de su hacienda. El resto della concluían sayo de velarte, calzas de velludo para las fiestas, con sus pantuflos de lo mismo, y los días de entresemana se honraba con su vellorí de lo más fino. Tenía en su casa una ama que pasaba de los cuarenta, y una sobrina que no llegaba a los veinte, y un mozo de campo y plaza, que así ensillaba el rocín como tomaba la podadera. Frisaba la edad de nuestro hidalgo con los cincuenta años. Era de complexión

recia, seco de carnes, enjuto de rostro, gran madrugador y amigo de la caza. Quieren decir que tenía el sobrenombre de «Quijada», o «Quesada», que en esto hay alguna diferencia en los autores que deste caso escriben, aunque por conjeturas verosímiles se deja entender que se llamaba «Quijana». Pero esto importa poco a nuestro cuento: basta que en la narración dél no se salga un punto de la verdad (Cap. I: 37-9).

Y en el texto se puede observar que los significantes —el plano de la expresión— se ciñen a un único lenguaje codificado: el lingüístico escrito, es decir, solo existen como significantes los que forman el sistema lingüístico: en concreto, el de la lengua castellana. Pero en el plano del contenido se hace alusión a multitud de códigos cuyo conocimiento es imprescindible tanto para la escritura como para la comprensión correcta de la obra. Así, se utilizan códigos paralingüísticos como el visual y, dentro de este, el formal («rocín flaco»; «complexión recia, seco de carnes, enjuto de rostro»); el alusivo al vestuario («sayo de velarte, calzas de velludo, pantuflos, vellorí de lo más fino»). También códigos extralingüísticos: el lógico matemático («tres partes de su hacienda»; «una ama que pasaba de los cuarenta, y una sobrina que no llegaba a los veinte»; «los cincuenta años»); el social («**tenía el sobrenombre de “Quijada”, o “Quesada”**»; «amigo de la caza»); el cultural de la moda o la etiqueta («calzas de velludo para las fiestas»); el código narrativo («Pero esto importa poco a nuestro cuento: basta que en la narración dél no se salga un punto de la verdad»); los códigos retóricos («de los de lanza en astillero, adarga antigua»; «de lo más fino»); el de la connotación («de cuyo nombre no quiero acordarme»; «que en esto hay alguna diferencia en los autores que deste caso escriben»; «mozo de campo y plaza»), por mencionar solo algunos.

Así, del mismo modo que la literatura, el teatro y el cine pueden hacer uso en el plano del contenido de todos y cada uno de los códigos establecidos, pero, a diferencia de ella, aglutinan también varios de ellos en el plano de la expresión, constituyéndose de esta manera en lenguajes formalmente complejos, multicódicos o pluricódicos. Por tanto, su complejidad formal —aunque no la conceptual— supera a la del lenguaje escrito o hablado, pues, además de hacer uso de los lingüísticos, incluyen también los códigos paralingüísticos y extralingüísticos.

En definitiva: fusionando las tres categorizaciones —el proceso de comunicación de Jakobson, el estudio dramatológico de García Barrientos y la conceptualización del proceso comunicativo de Martín Algarra—, voy a considerar como elementos de la comunicación artística en teatro y cine tres grandes apartados con sus elementos subjetivos (emisor y receptor); objetivos (signos, mensajes, códigos y lenguajes, además de canal y contexto); y prácticos (proceso de expresión y proceso de recepción), para pasar después al estudio de la adaptación y sus elementos constituyentes con la ejemplificación de las tres versiones de *Macbeth* elegidas.

PARTE I

ELEMENTOS CONSTITUTIVOS

DEL TEATRO Y EL CINE

I. ELEMENTOS SUBJETIVOS

2 EL EMISOR

El enunciante o emisor del mensaje en teatro y en cine no puede ser concebido como un sujeto personal y único, sino como un elenco compuesto de múltiples agentes de la enunciación. Eco (1991: 421-2) señala que en una teoría de la relación emisor-destinatario se debería estudiar el *sujeto concreto*, «arraigado en un sistema de condicionamientos históricos, biológicos, psíquicos, tal como lo estudian, por ejemplo, el psicoanálisis y las demás ciencias del hombre». Pero el sujeto identificado no como el sujeto 'gramatical' del enunciado, sino como el sujeto *de la enunciación*, situación que lo hace acreedor de ser considerado uno de los objetos de referencia posible del mensaje y como *uno de los elementos del contenido transmitido*, puesto que el sujeto de la enunciación, «con todas sus propiedades y actitudes, va *presupuesto* por el enunciado». Eco mantiene también que si existe producción de signos es porque existen sujetos empíricos que realizan un trabajo para producir expresiones, ponerlas en correlación con su contenido, segmentar dicho contenido, y así sucesivamente, pero que la semiótica tiene derecho a reconocer a esos sujetos solo en la medida en que se manifiestan mediante funciones semióticas, produciéndolas o reestructurándolas (425).

Por tanto, considerando qué sujetos son los productores de significación en un drama y reformulando la definición de Roman Jakobson en la comunicación lingüística y aplicándola a la teatral, se puede considerar que un dramaturgo (emisor) elabora una obra dramática (mensaje), que puede ser leída, actualizada y “representada” mentalmente por el lector (receptor). En el caso de llevarse la obra a escena, el director de la función aportará su propia visión que transmite a los actores en cada uno de los ensayos para dar una orientación a la obra. Estos, por su parte, con la interpretación de sus personajes, se convierten a su vez en emisores en un proceso comunicacional triangular (*cf.* García Barrientos 2001) en el que dichos personajes se comunican entre sí, pero cuyo último destinatario es el público presente en la función (30-1). Y en el caso de efectuarse una adaptación, el adaptador o adaptadores –**guionista, director...**– se convierte a su vez en emisor de un nuevo mensaje en el que se ha volcado la propia interpretación o subjetividad, remarcando unos aspectos o matizando otros, convirtiéndose de

esta manera en un nuevo emisor de un mensaje más o menos parecido al original, más o menos modificado con respecto a este.

Destacan, pues, como emisores/autores del mensaje o de la obra teatral el dramaturgo, el director y los actores. Pero también, en caso de existir un traductor de la obra, este puede influir debido a que inevitablemente introducirá matices que en ocasiones pueden ser significativos, y lo mismo se puede decir del equipo encargado del atrezzo, la iluminación, el vestuario y la escenografía, formando todos ellos el equipo que constituye el elenco emisor de la obra final tal y como la percibirá el público, siempre y cuando aporten algo al significado de la obra.

Meyerhold (2008: 47-9) clasifica en dos las formas de expresión que relacionan los cuatro fundamentos del teatro –autor, director, actor y espectador–, condicionando la recepción de la obra por parte de este último. En la primera, denominada por él “teatro-triángulo”, el espectador percibe el arte de autor y del actor a través del director. En la segunda, que llama teatro de “línea-recta”, el actor se revela al espectador tras haber recibido el arte del director tal como este lo había recibido del autor. En el “teatro triángulo”, por tanto, el director tiene una función preeminente, tal como el del director de una orquesta sinfónica, mientras que el actor está despersonalizado y cumple con precisión las directrices que este le ha marcado. En el “teatro-lineal”, por el contrario, la primacía corresponde al actor, quien, tras recibir el arte del autor por medio del director, «se vuelve al espectador y le abre su alma libremente» (48). En este caso, el director se limita a coordinar el conjunto para evitar la disparidad de las diferentes aportaciones (49). Sin embargo, Meyerhold parece de alguna manera descalificar su denominado “teatro-triángulo”, ya que opina que no existe un director auténtico que sitúe su arte por encima del arte del actor, a quien considera el elemento principal en el teatro (139). En cualquier caso, se puede observar que ambos, actor y director, son tanto transmisores del significado producido por el autor de la obra como, en distintas medidas, productores de significados o matices que provienen de ellos mismos, pues en las distintas puestas en escena las obras quedan matizadas, incluso a veces sustancialmente.

La preeminencia de una autoría u otra en la obra teatral resulta, quizás, menos compleja que en el cine, ya que la práctica habitual es que de una obra dramática existente se hayan realizado a lo largo de la historia multitud de versiones. Es, por ello, más sencillo delimitar la calidad de la obra original y el grado de acierto o desacierto en cada uno de los distintos montajes, que dependerán tanto del director como de los actores y del resto del equipo artístico. Y si, como en cine, lo básico es el texto que da origen a la obra, en teatro puede brillar más una actuación notable, dada la ausencia de montaje y de cualquier posibilidad de manipulación, por lo que el actor teatral queda más expuesto y dependiente únicamente de sus cualidades interpretativas. Magarshack (2009: 3) cita a Stanislavski, que explica que el director en teatro dicta al actor el resultado que desea obtener, pero sin poder señalar cómo conseguir ese resultado, de manera que lo principal queda en manos del actor, «que debe ser ayudado e instruido antes que nada».

Styan (1996: xiv-xv) mantiene a este respecto que la obra dramática está sujeta a un cuerpo de leyes estéticas para la representación y el proceso de comunicación, entre las que se encuentran, en primer lugar, las del autor (que determina la forma y el estilo, el género, el grado de realismo, la estructura de la trama y las formas del lenguaje y el diálogo); las del actor (su estilo de actuación –naturalista, **representacional...**–, sus movimientos, gestos, expresiones y caracterización; sus modales y tono de voz; su disfraz, maquillaje, iluminación y su área de actuación). E incluso, constata, también influyen las expectativas de la audiencia, nacidas de los condicionantes sociológicos y culturales, de la ideología política, religiosa y económica y de la clase y grado de percepción imaginativa que esta pueda poseer, todo lo cual puede afectar a la interpretación del significado.

En el caso del cine, generalmente un guionista (emisor) elabora un guion literario (mensaje), que un receptor (productor, **director...**) lee y puede seleccionar para su futura realización. En ese caso, el guion pasa a una productora en la que un conjunto de receptores pondrán en marcha el proceso de preproducción y el de producción (realización de la película). Una vez rodadas las tomas, estas pasarán a la última fase, la de posproducción o montaje, de manera que, lo mismo que en teatro, se puede considerar que todos los miembros del equipo (guionista, director, productores, actores, director de fotografía, equipo de vestuario, de maquillaje, de iluminación, cámaras, equipo de montaje, etc.) son, aunque en muy distintas medidas, autores de la obra cinematográfica.

La cuestión de la autoría en cine –que, como se ha visto, está ligada a la construcción del significado y a su expresión–, o al menos de la preeminencia en esta, que se asignaría bien al guionista, al director, al productor, a los actores o a todo el equipo, se presta a distintas valoraciones y puede incluso variar considerablemente dependiendo del film concreto y de cómo se haya gestado. Balázs (1978: 37) constata que los directores y las estrellas de cine son más conocidos y famosos que sus colegas del teatro, atribuyendo esta diferencia de notoriedad a que ellos son los verdaderos autores del film. De acuerdo a este planteamiento, el autor teatral por antonomasia es el dramaturgo escritor de la obra, pero, como se ha visto, en la función teatral cobran especial relevancia el director escénico, que interpreta ese sentido, y los actores, que no solo lo interpretan en sentido intelectual, sino también con su propia corporeidad y psiquismo, de manera que **interpretan** la obra y a los personajes que encarnan por partida doble. En cine, Jean Mitry (1999: 28) considera autor del film al que sobresalga sobre los demás, sea este el director, el guionista o el dialoguista; y, si admite que el productor es el creador inicial –el instigador de la obra–, piensa que no crea nada por sí mismo. Desarrollando su idea sobre la autoría fílmica, el teórico francés relata:

Un film es, ante todo, un tema, una intención. Pero un tema sólo vale por la forma que lo expresa. Dicho de otro modo, **un autor es mucho menos quien imagina una historia que quien le da una forma y un estilo.** [...] Ahora bien, en cine, forma y estilo son la concreción de las imágenes, y las imágenes, la concreción del realizador. El guionista no podrá creerse autor

de un film cuyas situaciones y personajes haya imaginado sino el día que lo realice él mismo o vigile su ejecución muy de cerca (37).

Sin embargo, actualmente la escritura del guion literario en cine se halla totalmente estandarizada, de manera que aun en esta fase previa al guion técnico se dan ciertas convenciones por las cuales se fija de manera muy expresa lo que ha de ser la filmación de la película y muchos de sus elementos. La escritura ha de estar dirigida a comunicar emociones y crear ambiente; contiene ya la división por escenas, las acciones, los diálogos entre los personajes (en ocasiones con acotaciones sobre sus sentimientos, siempre que su exteriorización pueda ser captada por la cámara) y una descripción del espacio y el tiempo del día o la noche en que va a tener lugar cada escena. Además, estas convenciones determinan que cada párrafo equivalga a un solo plano, que su extensión plasme la duración de este y que su disposición señale los cortes, mientras que la proximidad del encuadre se deduce del grado de detalles de la descripción, la cual, a veces, comporta un movimiento de cámara. También la velocidad de la acción o del montaje se deduce de la elección de las palabras y de la extensión de la descripción, y se incluye el encuadre visual básico, qué personajes aparecen en la escena y cuándo se incorporan, así como su aspecto, el tono global de la película, su estilo y los efectos especiales. Únicamente se omiten, dejándolas para el guion técnico, las especificaciones para los movimientos de cámara, la numeración de las escenas –pues generalmente estas sufrirán modificaciones hasta el proceso del rodaje–, la concreción de los elementos no relevantes del decorado, así como las luces, el vestuario y otros elementos para la producción. No puede negarse, por tanto, en un guion literario de estas características, una autoría muy importante del guionista, aunque parcial, dado que lo que se expresa en el guion no se ha concretado aún en la filmación. La afirmación de Mitry (1999: 38) que define el film como «todo un universo de formas y relaciones que conviene **crear**, significar **mediante** imágenes y no ilustrar **con** imágenes» apoya esta autoría real del guionista, en cuya obra se expresa ya una visión del mundo. En un guion, efectivamente, se encuentra ya tanto la materia como la forma del contenido, mientras que la materia y la forma de la expresión solo se fijarán cuando, con la realización y el montaje, se concreten los movimientos de cámara y el montaje determinado que nos dejen ver efectivamente los detalles o vistas generales que ha sugerido el guionista o, por el contrario, los modifiquen, porque el lector del guion literario puede ya visualizar imaginariamente lo que será la película futura, pero solo la pericia del director podrá llevar a cabo con calidad la filmación. De ahí el conocido axioma de que de un guion bueno puede hacerse una mala película, pero que es imposible realizar una buena película partiendo de un guion malo. Tanto John Ford como Alfred Hitchcock, preguntados acerca de los elementos fundamentales para hacer un buen film, afirmaban que eran tres: el guion, el guion y el guion. Más sibilina y con su humor característico, se dice que Groucho Marx se preguntaba: «¿Quién necesita a un guionista? Dadme un director competente y un par de actores inteligentes y en ocho semanas os mostraré a los tres tipos más nerviosos que hayáis visto» (cf. Rodero 2008; Lahn 2012; PlayGround 2013).

Pero un excelente guion y una impecable realización no son suficientes. En cine, el proceso de montaje que concluye la elaboración del film, como constata Sánchez Biosca (2001: 26), «le otorga el inesperado poder de confirmar, corregir, transgredir y, en todo caso, dar forma definitiva al producto». El autor debate sobre la problemática de considerar el montaje técnica o arte (17), pues el montador, de hecho, rara vez aspira a algo más que a convertirse en un buen artesano o profesional (18). Sin embargo, es constatable que su importancia fue mayor en relación directamente proporcional al aumento de la distancia respecto a lo teatral (34), y Mitry (1999: 34) da la clave de esta cuestión diciendo que se confunde el trabajo del director, «que ante todo es *relativo a una estética*, con el de sus colaboradores técnicos, cuyo trabajo se relaciona con una técnica más que con una estética, aunque ésta esté allí implícita». Pero, al mismo tiempo, hace notar que para un verdadero autor de films no existe diferencia esencial entre el guion técnico, la puesta en escena y el montaje, tres fases diferentes de una misma operación creadora, pues es imposible montar dos planos diferentes con miras a un cierto efecto «si no han sido rodados con esa intención; y no han podido serlo si el guión técnico no lo ha previsto» (39). Hayward (2000: 89), por su parte, incide en que después de los primeros tiempos del cine el director trabajaba en colaboración con el productor y las estrellas, pero en los años cincuenta, por la *auteur theory*, el director fue elevado de nuevo a la categoría de artista creativo con su propio estilo, y a partir de los setenta, con los altísimos presupuestos de las películas, el director ha vuelto a trabajar en colaboración, salvo ciertos directores como Spielberg, Scorsese, Besson... El montaje, por tanto, cuando no es solo técnica, sino que representa una voluntad estilística y creadora de significado, se convierte también en uno de los elementos modeladores del sentido.

Y ¿qué hay de la autoría de los actores en una película? Meyerhold (2008: 139), que en el teatro los considera el elemento principal, opina que en cine el realizador tiene mayor importancia, requiriéndose de los actores «el minimum de interpretación posible» (214), y constata que a menudo excelentes artistas del teatro resultan ineptos en el cine (212-3).

Tenemos, pues, un conjunto de emisores, entre los que destacan como autores del film el guionista, el director y los actores. Solo en las obras de autor la importancia del director es tal que se puede considerar, si no único emisor o sujeto de la enunciación, sí el principal y el organizador final de todo el mensaje, especialmente en los casos en que es autor o coautor del guion y controla personalmente el proceso final de montaje. En ciertos casos —por ejemplo Woody Allen, Orson Welles, etc., especialmente dedicados a esa tarea final que da cohesión a toda la obra—, la libertad de que han gozado en todas o en algunas de sus películas a la hora de realizar el *casting*, efectuar la realización y el montaje final los hace acreedores del título de autor propiamente dicho acuñado por los críticos franceses de Cahiers du Cinéma en el llamado *cinéma d'auteur*, término que se aplica con pleno derecho a los casos en que el director es el autor o adaptador del guion literario (Rainer Werner Fassbinder, Billy Wilder, Josep Mankievich, Wong Kar-Wai o Quentin Tarantino, por poner solo unos ejemplos). En otros casos, en cambio, es el productor quien marca su impronta en la película, como en el llamativo

caso de *Gone With the Wind*, donde fue David O. Selznick el factótum de quien dependieron tanto la elección de los personajes principales como el tono principal de la obra, tanto que la intervención de los distintos directores –George Cukor, Victor Fleming, Sam Wood– no le restó unidad ni cohesión, dado que estaba controlada como un todo por su productor.

En cuanto a la autoría en las adaptaciones, la cuestión se hace más compleja dado que el guionista que adapta el guion no es autor de este en la misma medida en que puede serlo el escritor de un guion original. A este respecto, Sánchez Noriega (2004: 48) apunta que se trata de dirimir si la obra resultante posee el grado suficiente de autonomía estética como para considerar al adaptador autor en sentido estricto, y Hutcheon (2006: 84) arroja más luz a la cuestión afirmando que los adaptadores son primero intérpretes y luego creadores. Orson Welles, por su parte, opina que el guionista ha de tener la primera y la última palabra en la realización de un film, siendo la única alternativa mejor que este sea al mismo tiempo el director, pero acentuándose siempre la primera función (citado en Cowie 1978: 220). Director, guionista, productor y actores, son por tanto, y quizá generalmente por este orden, los autores predominantes en una obra cinematográfica, es decir, los productores, organizadores del sentido o significado que se va a manifestar en una expresión determinada.

3 EL RECEPTOR

Tanto en teatro como en cine se mantiene básicamente el mismo proceso comunicacional definido por Jakobson, pero este adquiere varias particularidades. Al igual que no se puede hablar de un solo emisor, tampoco existe un único receptor, pues se trata de mensajes o textos destinados, como todos los *mass media*, a una gran cantidad de público, independientemente de cuántos espectadores sean los que finalmente contemplen cada obra.

Respecto a la forma del proceso comunicacional, es imprescindible citar la aportación de García Barrientos (2001: 30-1), en la que constata que la comunicación teatral –y se puede decir lo mismo de la cinematográfica– no es de tipo lineal (*Yo-emisor* → *Tú-receptor*), sino triangular. En ella, uno o varios sujetos (el público) asisten como observadores a un intercambio comunicativo «en el que los sujetos aparecen desdoblados según la convención representativa propia del teatro (el público sometido, además, a la posibilidad de otro tipo de desdoblamiento: el que provoca su actualización por los personajes o los actores, resultando dramatizado o escenificado, respectivamente)». Es decir, existe una comunicación interna dentro del proceso comunicativo primario; y si los personajes hablan y gesticulan relacionándose unos con otros, el destinatario último de ese intercambio es el espectador de la película o de la función, y, a su vez puede considerar, por una parte, a los actores constituyéndose en público escenificado, o a los personajes, resultando así en público dramatizado.

La teoría de la recepción ha ido adquiriendo una creciente importancia, señala Hayward (2000: 64), y su debate se ha centrado más recientemente en cómo el espectador se identifica con el film y se convierte en sujeto productor de significado en el mismo. De esta manera, Stam

(2000: 230) apunta que el espectador es considerado no como un elemento pasivo en la recepción de la obra, sino activo; y describe lo que se llamó “el nacimiento del espectador” con las teorías de Roland Barthes, quien en literatura había profetizado al final de la década de los sesenta la muerte del autor y el nacimiento del lector; pero, remarca, el concepto estaría equivocado en la teoría del film, ya que el espectador como receptor de la obra fílmica siempre ha estado presente en cada una de las teorías cinematográficas (229-230).

II. ELEMENTOS OBJETIVOS

Los elementos objetivos en cualquier acto de comunicación quedan, pues, constituidos por:

- El mensaje, formado a su vez por signos de cualquier naturaleza.
- El código utilizado para cifrar el mensaje.
- El contexto, constituido a su vez por el espacio en el que tiene lugar la comunicación del mensaje y el tiempo en el que se realiza esta.
- El canal a través del que se transmite el mensaje.

Veamos uno por uno estos elementos objetivos que constituyen cualquier mensaje y, por tanto, también los complejos mensajes dramáticos y cinematográficos que son una obra teatral o una película.

4 SIGNO, MENSAJE Y TEXTO

El mensaje es un signo o una combinación de signos cifrados en un código concreto. En el caso del teatro y el cine, esa combinación se crea mediante la yuxtaposición de múltiples códigos que funcionan tanto en cadenas sintagmáticas como paradigmáticas, y ambos son discursos audiovisuales formados, dice Ávila (2011: 24), «por un transcurrir de imágenes, sonidos y textos (hablados o escritos), generados por alguien con una intención (dogmática, adoctrinante, informativa, artística, etc.)». Y, lo mismo que una imagen no es una realidad, el discurso audiovisual tampoco lo es, sino que se trata de una construcción (24). Por ello, tanto el film como la obra teatral pueden ser considerados textos constituidos por conjuntos complejos de mensajes y signos que se organizan a su vez en distintos lenguajes informados por distintas materias significantes, los cuales asimismo se conforman por la multitud de códigos en que los signos se organizan formalmente.

Vuelvo, por ello, a la noción de signo de Saussure y a la segunda fase de categorización de Hjelmslev con la distinción de materia y forma en los dos integrantes de este –significado y significante–, y voy a seguir la puntualización de Metz (1973: 254), quien considera que la forma es la red de relaciones del tejido y la materia es la «superficie ininterrumpida», mientras que la

sustancia es una sombra de la red sobre la superficie, declarando así la oposición esencial en el pensamiento de Hjelmslev la de la forma y la materia, y no la de la forma y la sustancia:

La sustancia no es nada más que el resultado del encuentro entre la forma y la materia; la sustancia no tiene nada que le sea propio: su naturaleza se la da la materia (así, en las lenguas naturales, la sustancia de la expresión es el sonido fónico, es decir, que se confunde por su naturaleza física con la materia de la expresión que es también el sonido fónico), y su organización relacional se la da la forma: se sabe, en efecto, que para Hjelmslev la sustancia (considerada por lo menos bajo el ángulo semiológico) no tiene una forma especial: la forma que tiene es la que le es impuesta –en todos los sentidos de la palabra– por la «forma» a secas, que es la única forma semióticamente existente (255).

De esta manera, la sustancia se considera como materia formada o forma materializada. Asimismo, Metz (256-7) puntualiza la teoría en que Hjelmslev postula que la materia del contenido es común a todos los fenómenos semióticos, señalando que con ellos se abarcan todos los lenguajes y todos los códigos. A la materia del contenido o tejido semántico –la materia ideal, «materia inmaterial» o «materia psicosociológica»– la llama «sentido», variando en los distintos sistemas semióticos únicamente la separación de este tejido en unidades pertinentes del significado «–es decir, la **forma del contenido**, el sistema propio de los significados entre sí–, pero no la naturaleza del propio tejido, que es siempre el sentido» (256). Por ello, todo lenguaje y todo código tiene como función transmitir sentido, expresando este con significantes muy diversos; pero, tal como Metz constata, la materia del contenido puede variar mucho de un lenguaje a otro y de un código a otro, si no en su naturaleza, al menos en su extensión (256). Un significado semejante, expresado por medio de distintos significantes, puede adquirir matices distintos y, con toda probabilidad, esto ocurrirá en caso de materializarse un sentido determinado, bien en una obra de teatro, bien en una cinematográfica. García-Noblejas (1982: 385) contempla esta íntima unión entre el sentido y los elementos materiales elegidos para transmitirlo, señalando que las decisiones en torno a la producción de sentido implican directamente a las distintas materias de la expresión, aunque el autor opta por nombrarlas como *sustancias de la expresión*.

Por otra parte, parece ya superada la discusión sobre la unidad mínima en cine –y, por extensión, en teatro, que ha sufrido menos este debate debido a su origen anterior a los estudios estructuralistas–, heredera de la lingüística y de la idea de que existe un solo signo o unidad mínima en cada lenguaje. La multiplicidad de códigos utilizados tanto por el lenguaje dramático como por el cinematográfico hace que estas unidades mínimas se multipliquen, y que las distintas propuestas como signo mínimo en cine pasen a ser unidades mínimas de cada uno de los códigos que este medio utiliza. Así, por ejemplo, la unidad mínima propuesta por Eisenstein, el plano, pertenece a los códigos de la cámara (encuadre, escala, profundidad, angulación, subjetividad o movimientos) y no al lenguaje cinematográfico en general; el fotograma, al código del montaje; el objeto filmado o «**cinema**» de Pier Paolo Pasolini, al código escenográfico derivado y constituido por los códigos sociales del tamaño, la forma, la iluminación, el color,

etc., y así sucesivamente. Hay, además, conceptos que parecen más relevantes para el análisis de la obra, como por ejemplo, señala Metz (1973: 252), las distinciones entre generación o transformación, sintagma y paradigma, sistema y código, expresión/contenido, forma/materia/sustancia, etc.

Ubersfeld (1989: 25), refiriéndose a la representación teatral, define su signo como complejo. Efectivamente, en la función coexisten e incluso se superponen distintos tipos de signos, y esos sistemas pueden leerse según dos ejes: el paradigmático o eje de las sustituciones y el sintagmático o eje de las combinaciones. En cada momento de la representación se puede sustituir un signo por otro que forme parte del mismo paradigma; por ejemplo, un personaje por un objeto que lo represente o represente su función. Además, el apilamiento vertical de signos (lingüísticos, gestuales, auditivos, etc.) –pues, como también señala Metz, (1973: 215), lo sintagmático en cine no corresponde a una dimensión sino a varias: imagen y ruido; imagen y palabra; imagen-palabra-música...– permite una gran flexibilidad en ambos ejes, de manera que se pueden decir varias cosas a un tiempo, seguir varios relatos y crear múltiples contrapuntos. Esto hace que la noción de signo pierda su precisión, y que todo signo teatral – hasta los menos indiciales o puramente icónicos– sea susceptible de una resemantización. Cualquier signo, aun el más accidental, dice Ubersfeld (1989: 24), «funciona como una pregunta lanzada al espectador que reclama una o varias interpretaciones». Por ello, la mayor dificultad de análisis del signo teatral, como del cinematográfico, es su polisemia, que está ligada al proceso de constitución del sentido, pues junto al sentido evidente o principal, el denotativo, todo signo de cualquier etiología conlleva otras significaciones distantes de la primera. En un ejemplo dado por Ubersfeld, el color del vestido de un personaje –que es un elemento visual del cuadro escénico– se inscribe también dentro de un sistema simbólico y puede marcar una relación paradigmática. Así, en la obra de Víctor Hugo en que el cardenal Richelieu es llamado «el hombre rojo», el primer significado denota la función de cardenal, el color de la vestimenta; pero, secundariamente, se connota su poderío de casi-rey, la crueldad de un verdugo (rojo = sangre) y también otras características dependientes del contexto sociocultural: el color, antes de la revolución de octubre, connotaba belleza, pero tras esta pasó a significar sangre, crueldad y la misma revolución (25). Pero quizás, explica la autora, sea posible hacer una economía de la noción de connotación, sobre todo en lo que concierne al signo teatral, «en la medida en que a la oposición denotación-connotación se puede sustituir la noción de pluralidad de códigos que sostienen una multitud de redes textuales representadas» (25).

Y esto no ocurre solo en teatro. Lo que hace también más complicado el sistema sígnico en el cine, coincide Emtrambasaguas (1954), es el hecho de que en la pantalla –como en la escena– conviven la imagen, el gesto y el diálogo (89), creándose una red plural de códigos que se expresan simultáneamente. Así, en el lenguaje cinematográfico coexiste también la misma superposición de signos articulados en dos ejes, el sintagmático y el paradigmático y, además, se agregan otros códigos propios derivados del uso de sus procedimientos característicos: la filmación a través de la cámara y el proceso de montaje, que añaden a su vez signos y, por tanto,

significados más o menos fijos o convencionales. La multiplicación interna del eje sintagmático responde a tres circunstancias distintas, dice Metz (1973: 216): la primera, a las cuatro materias de expresión que constituyen el cine; la segunda, a que esas cuatro materias de expresión (imagen, lenguaje, música y ruidos) son temporales o temporalizadas; y la tercera, a que la imagen, además, es espacial. Igualmente, señala, lo sintagmático no se confunde con lo consecutivo, sino más bien por la coactualización en el seno de un mismo discurso. La complejidad del teatro y el cine como lenguajes responde, pues, a esta pluralidad de materias que se aglutinan en su formación (imagen, lenguaje hablado o escrito, música y ruidos), que implica una simultaneidad en la expresión de los signos y, por lo tanto, de los significados evocados por ellos y por los vínculos que los interrelacionan.

4.1 Los signos según su relación con el objeto representado

Existe otro tipo de clasificación de los signos –sean estos de la materia que sean–, de acuerdo a la relación que estos mantengan con el objeto representado. Charles Sanders Peirce (1986; 1987) estableció una distinción, no exenta de controversias, por la cual se establecen tres tipos diferentes:

- ***Símbolo***: es un signo que tiene una relación sometida a condicionamientos socioculturales entre el significante y el significado. Todos los sistemas altamente convencionales, como las lenguas, se nutren principalmente de este tipo, en el que no existe ninguna relación entre significante y significado.
- ***Indicio***: es un signo que se halla en relación de contigüidad con el objeto al que remite, y su relación es causal, de continuidad. Un ejemplo es el humo como significante del fuego o una huella como significante que representa al objeto, persona o animal que la ha dejado, y que, por tanto, tiene una conexión física con ese objeto al que representa.
- ***Ícono* o *icono***: es un signo que, como reza su etimología (del griego *eikon*: representación visual que posee cierta similitud o semejanza con el objeto al que representa; o del latín *imago*: figura, sombra o imitación, por el término que se suele usar como su sinónimo, *imagen*), guarda una relación de semejanza con el objeto denotado. En el ejemplo de un cuadro que representa a una persona retratada, el retrato es el significante, que remite a la persona y cuyo referente es esta misma. La relación es, pues, de semejanza. La iconicidad se usa para designar a las imágenes reales (no mentales) y figurativas. «Cualquier cosa –dice Peirce–, sea una cualidad, un existente individual o una ley, es un Icono de algo en la medida en que es como esa cosa y es empleado como un signo de ella» (250). Y remarca que el ***icono*** posee alguna cualidad que lo hace apto para ser un representamen, de manera que cualquier cosa es apta para ser un ***sustituto*** de cualquier otra cosa a la que se asemeje (262).

Tal como Barthes (1976: 30) indica, el término *signo* se inserta en una serie de expresiones afines y desemejantes cuyos principales rivales son *señal*, *índice*, *icono*, *símbolo*, *alegoría*, términos todos ellos que tienen un elemento común: remiten necesariamente «a una *relación* entre dos *relata*», por lo que ese rasgo no podría distinguir ninguno de los términos de la serie. Para encontrar la variación de sentido recurre a la alternativa *presencia/ausencia*:

1) la relación implica o no implica la representación psíquica de uno de los *relata*; 2) la relación implica o no implica una analogía entre los *relata*; 3) la conexión entre los dos *relata* (el estímulo y su respuesta) es inmediata o no lo es; 4) los *relata* coinciden exactamente, o **por el contrario, uno “desborda” el otro**; 5) **la relación implica o no implica una vinculación existencial con quien la usa**. Según que estos rasgos sean positivos o negativos (marcados o no marcados), cada término del campo se diferencia de sus vecinos.

Para Barthes (31-2), pues, la *señal* y el *índice* forman un grupo de *relata* desprovistos de representación psíquica, «en tanto que en el grupo adverso, *símbolo* y *signo*, esta representación existe; que además, la *señal* es inmediata y existencial frente al *índice* que no lo es (no es más que una huella); y que por fin, en el *símbolo* la representación es analógica e inadecuada (el **cristianismo “desborda” la cruz**), frente al *signo*, en el cual la relación es inmotivada y exacta (no hay analogía entre la palabra *buey* y la imagen *buey*, que está perfectamente recubierta por su *relatum*)».

Roland Barthes denominó el efecto que produce una imagen icónica –que llamaré indistintamente “*imagen*” o “*icono*” de ahora en adelante– «efecto realidad» por su semejanza con la realidad. Pero –se pregunta Ávila (2011: 21-2)– ¿cómo actúa el espectador en este proceso de lectura de una imagen? Utilizando el pensamiento visual, se responde, pues este, frente al pensamiento oral, escrito, numérico, etc., es un tipo de pensamiento más inmediato, «que no pasa enteramente por el lenguaje, sino que se organiza a partir de la información de nuestros órganos de los sentidos». Las leyes de la Gestalt son las que rigen este tipo de pensamiento sensorial, y su principal representante, Wertheimer, introdujo la idea de percepción global y desarrolló una serie de leyes que rigen la percepción óptica humana.

En el supuesto dado anteriormente para ejemplificar el icono, sin embargo, se puede observar que un retrato no comparte con el objeto representado ni la tridimensionalidad ni la estructura de la piel ni la facultad de andar ni otras muchas cualidades. Y es que el signo icónico es semejante a la cosa denotada «**en algunos aspectos**», dice Eco (1981: 221); pero todo el **problema «estriba en el sentido dado a la expresión “en algunos aspectos”**», pues los signos icónicos no poseen en realidad las propiedades del objeto representado, sino que «reproducen algunas condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales» (222). Así, el problema semiótico de las comunicaciones visuales es saber qué sucede para que puedan aparecer «**iguales a las cosas** un signo gráfico o fotográfico que no tienen ningún elemento material común con ellas» (222). Y es que el signo icónico comunica formas relacionables iguales pero por medio de soportes distintos: es decir, se ha producido un cambio

el soporte material, en la materia de la expresión o, como defiende Eco, en «la substancia de expresión sin variar la forma» (224-5).

Eco propone otro ejemplo más radical: el dibujo de una línea continua y elemental sobre un papel que representa un caballo, y pone de manifiesto que el significante no comparte ninguna propiedad verdadera con el elemento representado. En un dibujo así, dice, no se reproducen las condiciones de percepción, porque «percibo el caballo fundándome en una gran cantidad de estímulos, ninguno de los cuales puede parangonarse a una línea continua» (225). Este es un caso extremo de icono, sin embargo, que llevaría más bien a hacer una equivalencia con la escritura jeroglífica, parcialmente icónica y parcialmente arbitraria. Y es que la iconicidad es también cuestión de grado. La línea, efectivamente, reproduce, plasmándola en el papel, la forma externa delimitante del caballo –no su tamaño ni su color ni su textura–, y esa reproducción de la forma externa es suficiente para evocar en la mente del receptor del signo el recuerdo almacenado en su psique de la percepción de un caballo real. Según Eco, «los **signos icónicos reproducen algunas condiciones de la percepción del objeto una vez seleccionadas por medio de códigos de reconocimiento y anotadas por medio de convenciones gráficas**», de manera que un determinado signo «denota de una manera arbitraria una determinada condición perceptiva, o bien denota globalmente una cosa percibida reduciéndola arbitrariamente a una configuración gráfica simplificada» (225).

Lotman (1979: 13), por su parte, mantiene que mientras que los signos convencionales forman fácilmente cadenas sintagmáticas, los iconos se limitan a **denominar**, incidiendo así en el carácter principalmente denotativo que se obtiene de las imágenes. Pero la afirmación puede no ser del todo cierta. Si a nivel denotativo, como dice Mitry (1989: 540), la imagen muestra, sin más –es «**“signo-Gestalt”, o analogon**»–, se convierte en signo propiamente dicho al nivel de las relaciones que se establecen con los otros signos y, por tanto, de las connotaciones, que constituyen un sistema convencional o convencionalizado. Mitry constata que las palabras son ya significantes por sí mismas, pero no lo son ni los hechos ni las imágenes: por ello, la significación cinematográfica «entendida en el sentido lingüístico de la palabra es un hecho relacional». Así, y al igual que en lingüística, en cine hay una consustancialidad entre el significante y el significado, «dado que el significante jamás es una imagen, una cosa concreta, sino una relación», por lo que piensa que la imagen no es signo ni símbolo por sí misma, pues solo representa una función lógica: «la significación se refiere necesariamente a un objeto (diamante, vestido) que a partir de ese momento hace oficio de signo por el valor simbólico que rápidamente adquiere. La imagen asume una cualidad de **signo pero no por ello lo es** “en sí”» (543). Mitry distingue así el signo lingüístico, por el que se accede directamente al concepto, pero cuya imagen «no es nunca más que una construcción» que se evoca en la mente para dar cuerpo a algo abstracto y depende de un saber previo, por lo que no introduce ningún conocimiento nuevo. En cine, por el contrario, afirma, «la imagen **muestra** el objeto», y no se limita a mostrarlo, sino que lo ofrece con sus singularidades. El camino es inverso: se llega al concepto por la imagen y a través de ella, y no puede hacerse sin tener presente en primer lugar

todos sus significados en ese contexto, de modo que la imagen cinematográfica nos obliga a pensar siempre **sobre** las cosas que nos muestra, al tiempo que nos obliga a pensar **con** ellas en el orden de la continuidad y las connotaciones que las acompañan, «por lo que la denotación es ya un mensaje cuyo código es la reorganización, la reestructuración que el campo y el encuadre de ese campo imponen a lo que contienen» (541-2).

Ahora bien, lo relacional también se da en las lenguas, y no por ello cada palabra deja de ser un signo, por lo que se puede considerar que la imagen así considerada, en el cine, es también, **siempre y por sí misma**, un signo, puesto que cada una de las imágenes consta en todo caso de un significante –los actores, los objetos, el tiempo y el espacio representante– y de un significado –el personaje, los objetos, el tiempo y el espacio representado–. Los significantes están constituidos por los representantes tanto en teatro como en cine, mientras que sus significados pertenecen al mundo de ficción, diegético o representado. Es decir, que cada uno de los signos icónicos porta ya una significación en sí mismo, independientemente de los significados adicionales que se creen a través de las relaciones sintagmáticas. Así, en teatro y cine se da, en lo visual y auditivo, una significación icónica muy especial: el espectáculo teatral, para representar a los personajes –su corporeidad, sentimientos, **expresiones, tono de voz...**–, hace uso de personas en carne y hueso que, literalmente, los **encarnan**, representándolos a nivel sensorial con un grado de iconicidad máximo que abarca toda la capacidad perceptiva humana: vista, oído, tacto, olfato y gusto (aun cuando estos últimos tres rara vez sean utilizados en la

recepción, y los dos últimos prácticamente nunca)². La materia de la expresión (cuerpo humano, voz humana) coincide con la de los referentes a los que se alude, aun cuando no pueda nunca identificarse totalmente salvo en el caso de la autoficción, ya que el cuerpo de un actor que represente, por ejemplo, a un personaje histórico o a una persona que existiera en el mundo real, podrá caracterizarse formalmente para ofrecer un parecido con la persona representada, pero ese parecido nunca pasará a ser la identificación genética entre representante y representado que los igualaría material y formalmente. De igual manera sucede con los objetos, que son iconos escenográficos dotados, a veces, de una alta semantización.

Pero hay que considerar, además, que en este tipo de pensamiento visual se activan, dice Ávila (2011: 21-2), dos niveles: el primer nivel es el de reconocimiento, por el cual la constancia perceptiva que pone en funcionamiento la memoria, como reserva de formas y disposiciones espaciales de objetos, compara entre lo que vemos y lo que hemos visto y efectúa una operación de reconocimiento por similitud, configurándose así el discurso denotativo. El segundo nivel, de rememoración, se activa a través del *punctum* para llegar al discurso connotativo del que habla Roland Barthes, que activa la capacidad simbólica, psicológica y afectiva por la cual el ser humano puede interpretar lo visto para conectarlo con sus propias experiencias y con los

² Existen excepciones. Por ejemplo, en la representación de *Cómeme el coco, negro* (2008), de Jordi Millán, la compañía La Cubana hacía participar a los espectadores cuando, en la segunda parte y en un juego de metaficción, desmantelaba junto con algunos miembros del público parte de los elementos de la escenografía, pasándose unos a otros y recogiendo el *attrezzo*, el vestuario y la escena. En las mismas funciones se repartieron bocadillos, cuyos sabores escogía aparentemente el público. No cabe duda de que tanto el tacto (hacia los actores funcionando como iconos de los personajes y hacia los objetos de la escena que los espectadores se pasaban unos a otros) como el olfato y el gusto quedaron implicados en la recepción de la función. Pero el uso casi residual que se hace de estos sentidos hace que no los vaya a considerar sistemáticamente en este trabajo.

sistemas connotativos culturales. En este salto del discurso denotativo al connotativo, de la parte consciente a la inconsciente, el *punctum*, dice la autora, consigue que «el espectador aporte significados a la imagen, que se proyecte en ella y le aporte algo» (21-2). Este *punctum*, que puede quizá considerarse inexistente en el ejemplo dado, puede existir en él como en todos los demás signos dependiendo de las relaciones sintagmáticas que se establezcan y teniendo en cuenta el contexto en que se realiza la comunicación.

En cuanto al cine, si bien son también personas en carne y hueso las que encarnan a los personajes, el espectador llega a la percepción de su corporeidad y psiquismo a través y por medio de los procedimientos de captación de la cámara y de su posterior proyección en pantalla. Pero la fotografía –y por tanto también los fotogramas secuenciales del cine– no solo es icono por la semejanza con el objeto, sino también *índice*, puesto que se produce mediante la emisión de registros lumínicos captados a partir del mismo objeto, dándose, por tanto, una relación de contigüidad que es de la que se deriva la semejanza icónica. En otras palabras –dice Mandoki (2004)–, «la realidad de la cosa contagia de realidad a su imagen», y la foto «funciona como prueba y testimonio por indicialidad de la realidad de su objeto» (2).

Nos encontramos aquí con la cuestión fundamental que distingue al cine del teatro tanto en su materia como en su forma de expresión. Existen distintos tipos de iconos, uno de los cuales sería la captación de la luz por medio de las cámaras, que reproducen más o menos fielmente la realidad. Un retrato capta las formas externas, el colorido, la impresión de textura de lo retratado. La cámara de foto o de vídeo va más allá y, por tanto, la imagen filmada entra en una categoría muy distinta a la de esa línea continua que representa un caballo de la que hablaba Eco. Si en teatro los actores están presentes en carne y hueso ante el espectador de manera que si nos acercáramos a tocarlos percibiríamos la textura de la piel, el olor o incluso el gusto, y todos los sentidos serían capaces de captar el representante del personaje, en la imagen icónica que nos da el cine, en cambio, se pierde la tridimensionalidad, y desaparecen también las cualidades de la textura, el tamaño, el color y el movimiento. Se conserva –o al menos se puede conservar– una semejanza cromática, pero solo semejanza, puesto que los colores pigmento de que se compone la vida real nunca serán exactamente iguales a los colores luz correspondientes a su imagen fotográfica; e igualmente, se mantiene la impresión de movimiento, pero no el movimiento en sí, que sí es captado en plenitud por el espectador en la experiencia teatral. Resumiendo: en cine permanece la semejanza en la forma, pero trasladada a la bidimensionalidad; el color (aun cuando se puede tratar la imagen en blanco y negro; y, aunque se usara toda la gama cromática, existiría en todo caso una desviación propia del paso de colores pigmento que “colorean” el mundo a los colores luz que reproducen las pantallas; y la impresión de movimiento y de tridimensionalidad debidas a los juegos de perspectiva y a la visión estereoscópica, o bien a la visión autoestereoscópica provocada por los procedimientos del 3D.

4.2 El plano del contenido: los significados. La materia y la forma del contenido

Pero, y en orden a una sistematización, ¿se podrían definir exhaustivamente los distintos significados que pueden expresarse por medio de cualquier código o lenguaje? La respuesta al interrogante sería, quizá, todo lo que el ser humano es capaz de pensar, sentir, conceptualizar... Y si concedemos que todo lo que se piensa se ha tratado de expresar lingüísticamente, tendríamos como resultado que los grandes campos de significados que pueden idearse están englobados en las antiguas llamadas categorías gramaticales, que nos pueden dar una pista sobre esas globales categorías semánticas. De este modo, el ser humano es capaz de conceptualizar *entes* o *seres* (denominados gramaticalmente por medio de nombres), *acciones* (expresadas gramaticalmente por medio de verbos), *cualidades* (designadas por adjetivos cuando lo que se cualifica son nombres y por adverbios cuando lo que se cualifica son acciones), *relaciones* (sean estas espaciales, temporales, modales, comparativas, de cuantificación, etc., y que se expresan por medio de conjunciones, adverbios, preposiciones y adverbios). Sería quizá temerario afirmar que esta enumeración es exhaustiva, pero ¿hay algo que se pueda pensar y, por lo tanto, expresar, que quede fuera de ella? La categoría gramatical que no quedaría incluida sería, por ejemplo, la de las interjecciones, pero con ellas se están expresando conceptos como dolor, sorpresa, admiración..., **significados que quedan englobados** en la categoría nominal. De esta manera, el repertorio formado por todos los nombres (englobando en ellos todo ser o entidad susceptible de ser sustantivada), todas las acciones, todas las cualidades y todas las relaciones daría cuenta de todo cuanto el ser humano puede conceptualizar y, por consiguiente, expresar. Incluso, en una simplificación mayor, se podrían comprender las cualidades junto con los entes o seres expresados nominalmente, ya que cualquier cualidad es, por último, reducible a un sustantivo que se suma por medio de una relación aditiva al nombre al que cualifica. Así, se podría expresar y entender perfectamente la “traducción” de ‘coche rápido’ a ‘coche + rapidez’ o a ‘coche, relación aditiva, rapidez’. La sofisticación de la mayoría de las lenguas ha hecho que se multipliquen las formas de expresión de conceptos que podrían, en suma, expresarse con las categorías básicas: nombres, verbos y elementos relacionales. Y estos constituirían entonces, quizá, **todos** los elementos básicos cuyos significados el ser humano puede concebir.

Ahora bien, cabe también **preguntarse si el concepto ‘relación’** no constituiría más bien lo que constituye parte de la forma del contenido, pues, como su mismo nombre indica, está implicando una conexión determinada, algo relacional, y esto, ¿no supone necesariamente un vínculo formal entre varios elementos? Quizá lo relacional, considerado en abstracto, podría considerarse materia del contenido, pues puede, en cualquier caso, ser sustantivado; pero cuando son varios elementos los que se incluyen y son conectados mediante una relación, entraríamos ya de lleno en lo formal, en las interrelaciones que se pueden dar entre los elementos constitutivos de la materia del significado. Por lo tanto, y como materia básica del contenido, tendríamos únicamente dos constituyentes básicos: *seres* o *entidades* y *acciones*, y la ligazón formal o forma del contenido se daría por medio de los distintos y variadísimos tipos de *relaciones* que pueden vincularlos. Asimismo, el concepto ‘cualidad’ sería una configuración

formal de la materia del significado, lo que le da la forma concreta en que este se estructura. Así, **el significado ‘coche’ queda configurado formalmente por el adjetivo ‘rápido’**, lo mismo que el verbo ‘conducir’ queda configurado formalmente por el adverbio ‘rápidamente’, dando forma ambas cualidades a la materia del significado.

Transponiendo esta categorización semántica en concreto a los lenguajes dramático y cinematográfico, cabe preguntarse: ¿puede el sentido, contenido o significado concretarse o circunscribirse de alguna manera? ¿Es exhaustiva esta lista **–nombres, acciones, cualidades, relaciones–** para incluir todo lo que se puede expresar por medio de un drama o de una película? Y, más importante aún: aun cuando fuera todo lo que pudiera expresarse, ¿es suficiente esta categorización para llegar al fondo de lo que son estos lenguajes, que, como tales, se estructuran de una manera concreta para expresar significados por medio de una historia?

Voy a partir del método de García Barrientos (2001, 2007) para el estudio dramatológico que desglosa en cuatro sus elementos constitutivos, integrándolo de este modo en un estudio semiótico global del drama y el cine, y esto por varios motivos: el autor define lo constitutivo del drama, que es la acción dramática y que podría definirse como **«lo que ocurre entre unos personajes en un espacio y durante un tiempo ante un público»** (39). Con esta definición está dando cuenta del modo concreto en que el proceso de expresión teatral tiene lugar: ciertos **seres** efectúan unas **acciones** o son sujetos de unos sucesos que tienen lugar en un espacio y durante un tiempo determinado. La afirmación del autor de que esta acción, a su vez, se representa ante un público, implica ya el plano de la expresión y, con él, el contexto de la comunicación. Así, tiempo y espacio son, en teatro y cine, tanto el contexto de los mensajes como procesos comunicativos como, simultáneamente, signos generados dentro de los mismos mensajes, puesto que se constituyen por la doble cara de que consta todo signo: el elemento representado (es decir, el tiempo y el espacio diegéticos), y el elemento representante (es decir, el tiempo y el espacio que sirven para la expresión de estos). Los temporales y espaciales son, desde luego, signos de carácter especial, lo que justifica que el autor los considere con apartados y definiciones propias: el espacio, por ser la «extensión que contiene toda la materia existente» (RAE) o lugar donde existen todos los objetos y los fenómenos físicos y donde estos tienen una posición y dirección; y el tiempo, la «duración de las cosas sujetas a mudanza» o la «magnitud física que permite ordenar la secuencia de los sucesos, estableciendo un pasado, un presente y un futuro» (RAE). Por tanto, tiempo y espacio son elementos representantes y representados que adquieren especial relevancia en tanto que coordenadas necesarias para la existencia y desarrollo tanto de personajes y objetos como de acciones, y ambas categorías funcionan en el drama y en el cine como categorías sónicas y, por tanto, desdobladas en un significado y un significante. Espacio y tiempo son simultáneamente **entidades y contexto** necesario para la comunicación, porque para la conceptualización de los demás seres o entidades y de las acciones en una historia se requiere un contexto en el que situarlos, contexto constituido por tiempo y espacio, que forman asimismo signos desdoblados en plano del contenido y plano de la expresión.

Veamos el ejemplo que voy a tomar posteriormente para el análisis de las adaptaciones, *Macbeth*, de William Shakespeare. Ubersfeld (1989: 42) establece como punto de partida para el análisis teatral la propia fábula, el argumento, entendida como hace Brecht, como «*la expresión horizontal, sin relieve, diacrónica, del relato de los sucesos* (justamente lo que no es teatro)»; y voy a considerar de momento únicamente la obra dramática, excluyendo la representación. Esta tiene unos significados y unos significantes que podrían desglosarse así:

1. Plano del contenido:

a) Sustancia:

1. Materia: en el nivel de abstracción último se podría considerar que la materia del contenido es el tema de la obra o, tal como Metz (1973: 256) define, la materia ideal, «materia inmaterial», «materia psicosociológica» o «sentido». Porque ¿de qué trata *Macbeth*? Básicamente, de la ambición, y también, o quizá incluso de forma más importante, del concepto de libertad versus destino. Y aunque el **concepto ‘ambición’ y la dicotomía ‘libertad/destino’** no son, obviamente, todo su contenido, pueden considerarse como los más abstractos, pero por esa misma abstracción es necesario, para llegar a ellos, el establecimiento de relaciones entre los demás significados integrantes de la obra que constituyen esencialmente una obra de ficción: la fábula o historia. Y ¿cuáles los significados que integran esta historia en concreto? Tenemos los personajes –Macbeth, Lady Macbeth, Banquo, Macduff, las brujas, etc.– y las acciones que llevan a cabo o los sucesos que acontecen. La ambición, de hecho, se encarna de alguna manera en los dos personajes principales, y es ella quien va guiando cada uno de sus movimientos, **mientras que el concepto ‘libertad versus destino’** y las dudas acerca de él que experimenta el protagonista se encarnan en este mismo. Entre los personajes tienen lugar unas acciones, aunque estas acciones fueran únicamente el diálogo (acción de hablar), los sentimientos (acción de sentir), o las intenciones (acción de desear). Entre la abstracción primaria –el tema– y esta última –personajes y acciones que integran la historia– se podría considerar toda la variedad de ideas que suscita y que no se reducen únicamente al primero: permanecen aquí todas las nociones que culpa-castigo, sufrimiento inocente, justicia, conciencia de culpa y un largo etcétera.
2. Forma: en el método de García Barrientos (2001) encontramos el desglose de los elementos del drama: además de los personajes y las acciones, considera el tiempo y el espacio. La forma que adoptan estos constituyentes está formada por la suma de las interrelaciones que se establecen entre ellos y los sistemas connotativos que de esas relaciones se desprenden. Si en una obra de ficción la materia la constituye lo que ocurre entre unos personajes en un espacio y un tiempo dados, tenemos, pues, como constituyentes materiales, los personajes que forman parte de la fábula

y sus acciones, y como forma del contenido las relaciones que se establecen entre estos elementos, así como las distintas cualidades que tanto personajes como acciones van adquiriendo a lo largo de la obra. La forma en que los significados se interrelacionan y esas cambiantes cualidades son las que constituyen la forma del contenido.

2. Plano de la expresión: los signos en los que se expresa la obra dramática.

a) Sustancia: los signos pertenecientes al sistema lingüístico, en concreto la lengua inglesa del siglo XVII.

1. Materia: en el texto escrito, la tinta con las que están escritas sobre el papel.

2. Forma: las grafías del mensaje escrito y la manera en que estas se ordenan y organizan.

De la misma manera que para llegar a formar un concepto mental se requieren las distintas experiencias sensoriales, así la conceptualización del tema de una obra de ficción y su sentido requieren para ser captados de la interrelación de los elementos que la integran, y los significados que se plasmarán en el plano de la expresión serán también los de los cuatro constituyentes que considera García Barrientos en su método –acción, personajes, tiempo y espacio, a los que se pueden añadir los objetos significativos–, que darán lugar a todos los signos de múltiples tipos en la representación.

Lo que englobaría la lista que he propuesto –conteniendo todos los nombres, todas las acciones, todas las cualidades y todas las relaciones– sería, pues, ***todo lo que se puede pensar, conceptualizar***, es decir, toda la ***materia del contenido***. Y lo que el método de García Barrientos define es en concreto el modo dramático, es decir, cómo el drama organiza formalmente la materia significativa a través de las acciones que ocurren en un tiempo y en un espacio entre unos personajes. Así, el diálogo –pues ¿qué es hablar sino la ***acción*** de comunicar?– se engloba dentro de esa misma acción, y todo el contenido ideológico de la obra se desprende de la interrelación de estos cuatro elementos y se ***encarna*** en ellos, de manera que, así como solemos conceptualizar en imágenes, así una idea, un tema, una intención, se manifiesta en el drama y en el cine a través de lo que les ocurre a unos personajes en un tiempo y un espacio dados. La idea, de esta manera, se encarna en la narración de un hecho de ficción. «Sólo participo realmente, en el plano emocional –dice Mitry (1999: 76)–, si vivo la acción, y no puedo vivirla a no ser que me la represente de alguna manera». Es decir, que la idea necesariamente se nos tiene que ofrecer a través de unos hechos y unos personajes para que podamos percibirla, entenderla y conectar con ella.

Existe otro elemento que en ocasiones se desprende del personaje, pues ciertos objetos significativos (es decir, portadores de significado o altamente semantizados) se convierten en cierto modo en personajes de la misma. Voy a considerarlos aparte, no obstante, dada la distinta naturaleza de ambos, pues los personajes pueden, en un esquema actancial, actuar también como objetos, pero los objetos difícilmente podrán actuar como sujetos operantes. En todo caso,

y aunque no aparezcan altamente semantizados o sean portadores de significados metafóricos o metonímicos, los objetos son parte integrante de una obra tanto de teatro como de cine, y se puede considerar que cada uno de ellos se constituye en un signo desde el momento en que forma parte de un universo de ficción y, por lo tanto, consta de significante –el objeto en sí– y de significado –lo representado o significado dentro del mundo diegético–.

El teatro, además, dice Alonso de Santos (2007: 28), es la comunicación artística de los conflictos entre los seres humanos o entre las personas y su realidad exterior o interior, de manera que, sin variación desde la tragedia griega hasta nuestros días, se esquematiza así: «Un personaje tiene un deseo, y se enfrenta a algo o alguien que le impide realizarlo». Como afirma el autor, el teatro se nutre básicamente de esa batalla existencial del ser humano, de manera que podríamos preguntarnos si habría que añadir un quinto elemento esencial en la materia del contenido: el deseo que provoca el conflicto. Pero, en realidad, ese deseo que va a ser la acción motora de todo cuanto se pondrá en marcha en la historia es, efectivamente, la primera y más importante acción del ser humano: la de desear, que constituye el impulsor del drama lo mismo que el de la obra fílmica. Asimismo, se podría plantear la incógnita de si espacio y tiempo como componentes necesarios de la materia del contenido no pueden ser obviados: de hecho, las mejores obras suelen ser aquellas en las que se puede prescindir de un contexto determinado para aplicarlas al ser humano como tal, independientemente de las coordenadas espacio-temporales en las que se inscriba. Pero en un relato –y más aún en un relato audiovisual como el del teatro y el cine–, el tiempo y el espacio son ineludibles. Pueden ser indeterminados, pueden ser utopías o distopías, pero, en todo caso, la acción y el personaje estarán circunscritos a ellos y de alguna manera determinarán tanto a los personajes como a sus acciones: su indefinición no hará más que poner de manifiesto que son imprescindibles para que la acción se desarrolle. Y es que, aun en el caso de obras psicológicas en las que parece no ocurrir nada, los personajes experimentarán sentimientos, **gozarán, padecerán, desearán...** Todo un catálogo de sensaciones que requieren de un espacio y de un tiempo para su existencia real, pues el ser humano que las experimenta no puede ser abstraído de una manera absoluta de ellos.

4.3 El plano de la expresión: los significantes. La materia y la forma de la expresión

«Meine Tendenz ist die Verkörperung der Ideen» («Mis intereses van hacia la encarnación de las ideas»), dijo Goethe. Esta definición expresa toda la capacidad de significación de la forma en el arte y abarca incluso extremos estilísticos, desde el simbolismo y la alegoría a la charla informal sobre ideas o a la torpe narración de una historia en un lenguaje tosco y rudo (Eisenstein 2001: 28).

Del mismo modo que para llegar a una respuesta sobre qué es lo que constituye todo lo que es capaz de conceptualizar un ser humano he partido de las antiguas categorías gramaticales, es decir, de la forma de la expresión para llegar al contenido, así voy a hacer ahora para tratar de confirmar lo propuesto por medio de los signos que se emplean en la

representación, tanto teatral como cinematográfica. En ambas nos encontramos con signos de varias naturalezas, especialmente audiovisuales. Los signos percibidos por el oído, tanto en teatro como en cine, están constituidos por signos lingüísticos orales, ruidos y música. En cuanto a los signos visuales, se encuentran los de los actores, los objetos y las acciones ejecutadas por ellos. Desdoblando los componentes del signo –significado y significante–, tanto los actores como los objetos de ambas escenografías –teatral o cinematográfica– como las acciones y sucesos que acontecen son representantes, es decir, significantes de lo representado o significado: los actores representan y significan personajes; los objetos representan y significan objetos, y las acciones que se llevan a cabo representan y significan acciones a nivel icónico, casi siempre también a nivel indicial y en muchas ocasiones también a nivel simbólico. Igualmente, los ruidos suelen ser iconos y también índices, mientras que la música opera en el nivel simbólico, lo mismo que el lenguaje hablado, aunque este también es signo icónico en cuanto que supone diálogo de actores, representante por tanto del diálogo de los personajes en el plano diegético. Y también, como Peraldi señala (1987: 29), aunque la mayoría de las palabras son símbolos, algunas, como los pronombres demostrativos, son también índices.

Por tanto, pasando del estudio de la obra dramática a la representación teatral, podemos observar que el plano de la expresión cambia considerablemente:

1. Plano de la expresión: los signos en los que se expresa la representación teatral.
 - a) Sustancia: signos de naturaleza audiovisual, integrados tanto por iconos como por índices y símbolos.
 1. Materia:
 - 1.1. Visual: la que compone los actores, objetos, acciones y signos lingüísticos escritos.
 - 1.2. Auditiva: los signos lingüísticos orales, los ruidos y la música.
 2. Forma: en una combinación de ambas materias –pues podemos llegar a la percepción de los actores, los objetos y de lo espacio-temporal tanto a través de la vista como del oído–, las composiciones que experimenta la materia de la expresión y todas las acciones representadas que establecen unas relaciones entre los personajes pueden ser consideradas la forma de la expresión. Es decir, la forma de la expresión se constituye por la configuración externa de la materia de la expresión.

El plano del contenido no es necesariamente exacto en cada una de las puestas en escena de una misma obra. Así lo constata Ubersfeld (1989: 26). Veamos, pues, más detalladamente su planteamiento del signo teatral. La autora considera que en el teatro coexisten dos sistemas de signos: uno verbal, el texto T, y el otro no verbal, el de la representación R, donde las correspondencias son las siguientes:

T = Texto: conjunto de los signos textuales.

R = Representación: conjunto de los signos de la representación.

Se = Significante.

So = Significado.

rT = Referente de T.

rR = Referente de R.

$$\begin{array}{ccc} \text{Se} & \text{Se'} & \\ \text{T} = \text{-----} \rightarrow \text{rT} ; \text{R} = \text{-----} \rightarrow \text{rR} & & \\ \text{So} & \text{So'} & \end{array}$$

Se podría encontrar un leve paralelismo en los referentes de las representaciones religiosas. Como anota Mandoki (2004: 4), la representación de este tipo de figuras funciona por iconicidad no del referente, «como sería un retrato de la Virgen real, sino de la referencia, es decir, de la representación mental que tienen los sujetos de las ideas religiosas». En el caso de personajes que adquieren vida en el universo mental de un creador, sea autor dramático o guionista cinematográfico –así como de los objetos, acciones, tiempos y espacios–, su «existencia» pasa a formar parte también del universo conceptual que el autor es capaz de transmitir y que es percibido e interiorizado por el público. Los referentes son, por tanto, parte de ese universo de las ideas que habita en cada receptor y, por extensión y debido a las consecuencias de esta recepción, en el imaginario colectivo. En todo caso, el grado de subjetividad que pueda adquirir cada uno de estos personajes, objetos, acciones, tiempos y espacios superará, con toda probabilidad, el de un referente real y empíricamente medible y constatable.

Como se ha visto, el proceso de recepción de las obras de teatro y cine es complejo, puesto que se da simultáneamente la percepción directa de lo visual y lo auditivo más la representación mental de los conceptos asociados al discurso lingüístico y, además, el descifre de las connotaciones que dependen de la situación de los signos en los ejes sintagmáticos y paradigmáticos, en un nivel de abstracción gradualmente mayor. De esta forma, se ponen en juego no solo las capacidades de percepción sensorial del ser humano, sino también las de conceptualización, y esto implica un replanteamiento de la consideración tradicional del medio audiovisual como más simple y pasivo en su recepción que el escrito, pues en muchas ocasiones la riqueza y complejidad de su sistema connotativo y de sus distintos ejes –imágenes combinadas con palabras y música–, puede ser más difícil de comprender en su totalidad que un texto escrito. Comparemos la complejidad de recepción que puede presentar, por ejemplo, una obra de Michael Haneke, que usa el lenguaje cinematográfico, con el de una obra escrita en lenguaje literario por Mark Twain: los recursos que tendrá que emplear el espectador en la primera para entender todos sus significados muy probablemente serán mayores y requerirán más su atención que la que emplearía para leer la segunda. En palabras de Stam (2000: 25):

La palabra escrita, se dice, lleva implícita el aura de la escritura, es un medio intrínsecamente más sutil y preciso para delinear pensamientos y sentimientos. Sin embargo,

se podría argumentar con la misma facilidad que el cine, precisamente por lo heterogéneo de su expresión, es capaz de una mayor complejidad y sutileza que la literatura. La naturaleza audiovisual del cine y las cinco pistas en que se apoya autorizan una combinatoria infinitamente más rica de posibilidades semánticas y sintácticas.

La literatura estimula la imaginación; en cambio, en el cine y en la representación teatral vemos lo que, en caso de leer, imaginaríamos. Pero, en conclusión, el lenguaje teatral y el cinematográfico son más complejos formal y materialmente al incluir a su vez dentro de sí distintos sistemas de signos. No hay que olvidar, además, que otro de los códigos básicos usados por teatro y cine, el lingüístico hablado, es un sistema simbólico y arbitrario y, como tal, puede alcanzar la misma complejidad que el lingüístico escrito. Por otra parte, la palabra, según Mitry (1999: 67), es automáticamente transformada en concepto por el hecho de que no puede limitarse al simple recuerdo de la experiencia individual que se halla en su origen y a la que debe su existencia, convirtiéndose en una idea, una abstracción: «El concepto es, pues, el objeto tipo reducido a su carácter *esencial*, a sus cualidades específicas». Pero el espíritu traduce lo abstracto mediante una imagen referida a un dato sensorial cualquiera (68). Si esto fuera así, se daría un proceso simple por el cual lo sensorial dado –iconos visuales y auditivos– sería percibido directamente, mientras que lo simbólico –lenguaje hablado o escrito y cualquier otro signo arbitrario– se percibiría, en un proceso doble o complejo, por el sentido auditivo o visual e inmediatamente descifrado, conceptualizado y convertido de nuevo mentalmente en imagen. Sin embargo, ¿realmente el ser humano conceptualiza en imágenes recurriendo a ese imaginario abstracto basado en previas percepciones, o bien esos conceptos están simplemente ligados a las palabras? Planteándolo de otra manera: ¿elabora la mente humana un concepto abstracto basado en percepciones previas no ligado a imágenes, sino solamente a lo conceptual? Entramos de lleno en el resbaladizo terreno de las teorías filosóficas del conceptualismo y el nominalismo. Posicionándose aparentemente a favor de este último, Mitry (1999: 72) afirma:

... ya sea en concepto o razonamiento, las ideas abstractas no están más que en las palabras, en la denominación general de una cosa que responde a una clase determinada o en las relaciones verbales que expresan relaciones de clases. En primer lugar pensadas como imágenes o a partir de alguna imagen, estas ideas suscitan, en su extensión, otras imágenes y relaciones de imágenes.

El autor afirma que, puesto que el pensamiento se formula con palabras, «el *pensar* no se elabora completamente y no se completa sino en el lenguaje, mediante el lenguaje» (79), de tal forma que si cada lengua está sujeta a un cierto modo de expresión por sus estructuras, eso mismo implica una manera de pensar. Pero, admitiendo que una cosa es la organización gramatical de los conceptos y otra los conceptos mismos, concluye que si el pensamiento se organiza con palabras, sin embargo, se piensa *en* imágenes, «se concibe *con* imágenes» (79). Preguntándose sobre la *naturaleza* de estas imágenes, deja claro que los nominalistas querrían que fuesen el reflejo exacto de algún objeto, y los conceptualistas que resultaran de la fusión en la memoria de un cierto número de imágenes extraídas de percepciones originales, sin referirse

a ninguna en concreto, «semejantes en esto a los retratos-robots compuestos al yuxtaponerse diversas partes pertenecientes a personas diferentes» (73). Y esto nos devuelve, dice el autor (69), al problema de la «representación subjetiva»: a saber, si las ideas y los juicios son estados de conciencia, «impresiones no formuladas que se traducen en el lenguaje o si, por el contrario, el pensamiento se forma en las estructuras que le suministra la lengua al mismo tiempo que se formula a través de ella». Respondiéndose que, sea como sea, la idea siempre cristaliza en una imagen, matiza, sin embargo, que esa imagen no podría ser una representación de lo abstracto, pues se puede representar un triángulo «pero no la **“triangularidad”**» (69).

¿Hasta qué punto es esto cierto? La aclaración del teórico francés sobre la naturaleza de esas imágenes, que no concibe como una colección de impresiones congeladas, sino como «un **“imaginario” infinitamente móvil, comprendido como** una actividad del espíritu» (126), no da una respuesta satisfactoria al problema, y habría que precisar qué puede designar aquí la **palabra “imagen”**. Si Mitry afirma que cuando pensamos en una silla no apuntamos a una imagen de esta conservada por la memoria, sino a la realidad a través del recuerdo conservado, enfrentando no una imagen ni una realidad, sino una realidad dada en imagen, «es decir, la silla real reconocida como ausente» (127), está obviando los otros sentidos a través de los que el ser humano llega a la percepción y a un cierto conocimiento del mundo.

Se puede apreciar que el ser humano es capaz de conceptualizar acciones, cosas, personas, relaciones, cualidades –sustantivos, adjetivos, verbos, adverbios, preposiciones, conjunciones, interjecciones..., **todos los integrantes**, en fin, del lenguaje–, y esto no solo por medio de imágenes. Si esta idea impera es solo porque el de la vista es, con mucho, el sentido preeminente en el ser humano. Conceptualizamos en base a lo que percibimos de la realidad y por los medios por los que lo percibimos, pues ¿cómo traducir en imágenes la percepción de un aroma o de una sensación táctil o gustativa? Los ciegos de nacimiento tienen capacidad de conceptualizar (¿cómo, si no, podrían expresarse en un lenguaje?), aunque lo harán partiendo de las distintas percepciones que hayan podido tener de los objetos, acciones o personas: se trata, en todo caso, de una conceptualización a partir de ciertas percepciones. Por extensión, esta sensación podría **ser denominada “imagen”**, pero ¿con qué objeto, si ya existe un término que designa esa entidad **mental, y ese es “concepto”**?

En cuanto al nominalismo, y considerando el asunto empíricamente, se puede observar que una persona que haya perdido temporalmente la capacidad de expresión hablada o escrita podría, no obstante, expresar sus conceptos mentales mediante, por ejemplo, el lenguaje de los gestos: su capacidad de conceptualización no queda anulada por el hecho de no poder expresarse en las formas más habituales. Y es que hay que volver de nuevo a la distinción aristotélica de materia y forma: la materia y la forma del contenido –los conceptos mentales y sus relaciones– permanecen inalterables aun cuando su expresión esté mermada; aunque, ciertamente, la forma de la expresión condicionará la consiguiente conceptualización que el receptor de un mensaje pueda hacer de este. Y esos conceptos, esa materia del contenido, sin

duda, no estarán formados solo por imágenes, sino por toda la serie de percepciones o impresiones captadas por los sentidos del ser humano, de ese ser humano en concreto.

Ampliando la noción “imagen” a la de sensación percibida y guardada en el recuerdo, sin embargo, sí es muy probable que el ser humano dependa totalmente, al menos de manera inicial, de sus percepciones sensoriales para lograr una conceptualización y, a partir de esta, una expresión por medio del lenguaje, sea este el que sea, y a través de lo simbólico, lo indicial o lo icónico. A este respecto, Eco (1991: 127) define la realidad como un *continuum* que cataloga la realidad después de volverla pertinente, de separarla en porciones, de clasificarla, etc., dotando de nombre a algunas unidades, mientras que a otras las entiende como puras variantes, como por ejemplo, en el caso de los colores, la distinción azul oscuro versus azul claro, sin incluir muchas más variantes en el lenguaje cotidiano.

4.4 El referente en teatro y cine

La falacia referencial consiste en suponer que el significado de un significante tiene que ver con el objeto correspondiente (Eco 1991: 104).

La afirmación de Eco, aplicable al referente al que alude cualquier signo, es especialmente válida en teatro y en cine, donde de forma habitual los referentes son meras invenciones que no se refieren a ningún ente existente en el mundo real. Y es que, afirma el autor, decir que un significado corresponde a un objeto real constituye una actitud ingenua que ni siquiera una teoría de los valores de verdad estaría dispuesta a aceptar, puesto que significantes que se refieren a entidades inexistentes como «unicornio» o «sirena» implicarían la **“extensión nula”** que cita Goodman o la **teoría de los “mundos posibles” de que habla Lewis**, conceptos que Eco considera innecesarios en el marco de una teoría de los códigos. Estos, por el hecho de estar aceptados por una sociedad, «constituyen un mundo cultural que no es ni actual ni posible (por lo menos en los términos de la ontología tradicional): su existencia es de orden cultural y constituye el modo como piensa y habla una sociedad y, mientras habla, determina el sentido de sus pensamientos a través de otros pensamientos y estos a través de otras palabras» (103-4). Y es que cualquier intento de establecer el referente de un signo, insiste el autor, nos lleva a definirlo en los términos de una entidad abstracta que representa una convención cultural.

El sistema semántico utilizado por teatro y cine ofrece varias particularidades que afectan también a la noción de referente en los signos; porque ¿cuáles son los referentes reales de unos signos teatrales constituidos por un significante (actores, acciones y objetos, tiempo y espacio de la representación, sonidos lingüísticos o no lingüísticos emitidos por los actores o ruidos producidos por los objetos, etc.) que representan un significado (personajes, acciones y objetos diegéticos, tiempo y espacio de la historia, sonidos diegéticos, etc.)? El referente del texto teatral –rT–, dice Ubersfeld (1989: 27), «remite a una cierta imagen del mundo, a una cierta figura contextual de los objetos del mundo exterior». Así, en su planteamiento, el referente de una diadema es la realeza, mientras que el objeto real, está **«materialmente presente en escena** de forma concreta o figurada (una verdadera diadema o un **actor de carne y hueso** que representa

al rey –metonímicamente representado por la diadema)» es el referente del lexema *diadema* y solo tiene una importancia secundaria (27), por lo que el estatuto singular del signo icónico en el teatro es identificarse con su referente y llevarlo en sí. De esta manera, queda definido lo característico del referente teatral, cuya situación Ubersfeld califica de paradójica y «semióticamente monstruosa», pues el signo de la representación se encontraría en tres referentes distintos:

- a) El referente del texto dramático (rT).
- b) Él mismo como su propio referente ($T = rT$).
- c) Su referente r en el mundo [aunque este último, como se ha visto, no sea más que un constructor cultural de la comunidad humana].

Es hora de incidir, no obstante, después de esta distinción, en la indisolubilidad del contenido y su expresión en una obra artística, es decir, en el hecho de que en las artes la manera en que se expresa el contenido es, precisamente, su esencia. Mitry (1999: 66) afirma que si el pensamiento se forma en la medida en que se formula, toda idea está ligada al método y a las formas de expresión que lo significan. «El pensamiento expresado es inseparable del lenguaje que lo expresa» (66), ratificando así la unicidad de cualquier obra artística, aunque se trate de varias versiones de la misma historia expresadas en el mismo lenguaje, sea este dramático o cinematográfico, dado que, aunque la materia de la expresión sea la misma, la expresión siempre sufrirá variaciones. De esta manera, si la disección es útil para el análisis en aras a conseguir una mayor claridad de conceptos, analizar solamente los elementos separados constituye la muerte de una obra de arte y su fosilización. Es precisamente en el encaje, en ese encarnarse el contenido en una expresión determinada como la obra resultante puede adquirir una belleza y una profundidad verdaderamente artísticas.

5 CÓDIGOS

Pero los signos no existen como producciones aisladas, sino que, muy al contrario, el ser humano los ha englobado dentro de complejos sistemas a los que generalmente se denominan *códigos* y que responden a la modalidad concreta de los signos. Eco (1991: 26) distingue los códigos propiamente dichos de los que cataloga como s-códigos, pudiendo consistir estos en una serie de señales reguladas por leyes combinatorias internas, constituyendo un sistema sintáctico; en una serie de contenidos, de significados, que forman un sistema semántico; o en una serie de posibles respuestas de comportamiento por parte del destinatario de un mensaje. Los s-códigos, afirma el autor, son en realidad sistemas o estructuras que pueden subsistir independientemente del propósito significativo o comunicativo que los asocie entre sí, y se componen de un conjunto finito de elementos estructurados en oposiciones y regidos por reglas combinatorias por las que pueden generar ristas tanto finitas como infinitas (65-6). El código propiamente dicho, en cambio, es «la regla que asocia los elementos de un s-código a los elementos de otro o más s-códigos» (65): es decir, una regla que combina elementos tomados de

uno o más sistemas sintácticos, sistemas semánticos y/o de reglas de comportamiento o normas de la pragmática (63-6). Por ello, hay sistema de significación –y, por tanto, código– cuando existe una posibilidad de generar funciones semióticas, con tal de que la correlación haya sido establecida precedente y preliminarmente por una convención social; y hay solo s-código o sistema de comunicación cuando se aprovechan las posibilidades previstas por un sistema de comunicación para producir físicamente expresiones. La diferencia, así, incide Eco, consiste en la oposición «**regla vs proceso**» (18-9).

El autor (1991: 423) hace notar asimismo que el sujeto de la actividad semiótica, en la teoría de los códigos, segmenta el universo en un intento por conocerlo, y asocia así unidades expresivas con unidades de contenido «en un trabajo durante el cual se hacen y se deshacen sin descanso esas concreciones histórico-sistemáticas». Sin embargo, Guiraud (1991: 43) apunta que una de las principales tareas de la semiología consiste en establecer la existencia de sistemas en modos de significación en apariencia asistemáticos, puesto que en muchos casos, indica, no se trata de que algunas organizaciones de signos no estén suficientemente convencionalizadas ni socializadas, sino que lo están de manera débil, oscura y con frecuencia inconsciente, de forma que, a medida que se logra un consenso en cuanto a la significación, dichos sistemas van adquiriendo el estatus de código técnico (56-7). Y así como el sentido lógico está totalmente codificado, encerrado y virtualmente contenido en el código, la representación estética, en opinión del autor, «está siempre parcialmente codificada y sigue siendo un campo de relaciones más o menos abiertas a la libre interpretación del receptor» (58). La noción de un signo o de un sistema de signos **más o menos** codificados –mantiene, además (36)– es fundamental, puesto que la codificación es un acuerdo entre los usuarios del signo que reconocen la relación entre el significante y el significado y la respetan en su empleo. Las convenciones pueden ser más o menos amplias y más o menos precisas: un signo monosémico es más preciso que un signo polisémico, lo mismo que la denotación objetiva es más precisa que la connotación subjetiva, y un signo explícito es más preciso que uno implícito, así como un signo consciente es más preciso que uno inconsciente.

Aunque los signos y los mensajes se pueden clasificar por tipo sensorial (signos o **mensajes visuales, auditivos, olfativos...**), **estos no se corresponden necesariamente con un único código**. Un mensaje visual puede contener diversos códigos, y un código visual también puede manifestarse de otra manera (Metz 1973: 57). Y aunque los códigos, según constata el mismo Metz, no son todos «**modelos formales** en el sentido fuerte y pleno que da a esta noción la lógica moderna, son todos, por lo menos, unidades de aspiración a la formalización» (50-1). Entendidos de esta manera, los códigos no tienen homogeneidad sensorial, sino coherencia lógica y capacidad generativa: si un código es **un** código –insiste el autor–, es porque ofrece un **campo unitario de conmutaciones**, «es decir, un “dominio” (reconstruido) en cuyo interior variaciones del significante corresponden a variaciones del significado y determinada cantidad de unidades adquieren su sentido las unas por su relación con las otras» (51).

Un mismo código se puede manifestar en varios lenguajes, y asimismo un lenguaje puede hacer uso de varios códigos. Es el caso del teatro y del cine. Como Metz (1973: 58) afirma, la «falta de coincidencia entre **los códigos (conjuntos sistemáticos homogéneos)** y los “lenguajes” (conjuntos físicos homogéneos) es un fenómeno muy extendido, y no puede por menos de **acentuarse cuando se trata de un lenguaje “rico”, es decir, ampliamente abierto a todas las influencias e iniciativas sociales, culturales, estéticas, ideológicas, etc.**». En *La estructura ausente*, Umberto Eco realizó una primera enumeración de los diferentes códigos que se pueden encontrar al mismo tiempo en el seno de la imagen fija y llega a contar diez grandes categorías de códigos, y su enumeración, explica Metz (55) no pretende ser exhaustiva. Además, puede haber, afirma, «interferencias semiológicas» (260). Por ejemplo, los sistemas de claroscuro, que han pasado de la pintura a la fotografía y al cine, en las que «el lenguaje prestamista y lenguaje-acreador no son muy diferentes, las dos artes presentan imágenes visuales fijas y coloreadas». Es decir, la materia de la expresión ha cambiado, pero «las diferencias entre ambas materias afectan a rasgos que no son pertinentes respecto al código estudiado». Sin embargo, en el caso de hacer la transposición a la literatura con la descripción de un claroscuro (algo no visual, sino descrito con palabras), sí se afectarían los rasgos pertinentes de la materia de la expresión en relación con el código concreto del claroscuro (261). De esta manera, Metz (262-3) circunscribe a tres hechos diferentes el problema de las interferencias semiológicas entre lenguajes:

1. La interferencia localizada, que no interesa al estudio sistemático y se refiere sobre todo a la investigación diacrónica. Un ejemplo sería la construcción faulkeriana del montaje alternante por transposición del lenguaje cinematográfico. Se trata de una transposición, pero no códica.
2. Una interferencia códica sin transposición sensorial: es decir, «un **único y mismo código** manifestado en varias artes o lenguajes» (262). La estructura formal de las oposiciones, así como los caracteres fundamentales de la esfera sensorial de manifestación, son los mismos. Un ejemplo sería el citado claroscuro, que probablemente nació en la pintura y se ha ido trasladando a la fotografía, al teatro, **al cine...**
3. Grupo de transposiciones códicas: se trata de una interferencia códica acompañada de transposición sensorial. Aquí Metz defiende que no es la manifestación de un mismo código en distintos lenguajes, sino códigos diferentes «más o menos ampliamente isomorfos, cada uno de los cuales se manifiesta en un lenguaje diferente» (262). Un ejemplo de transposición sería el claroscuro en pintura o fotografía y cine trasladado a la literatura: lo relevante semiológicamente es que el claroscuro es un fenómeno intrínsecamente visual, de forma que las representaciones visuales están más cerca de su realidad perceptiva, con un paso menos de transposición que las evocaciones escritas (263).

Como el teórico francés explica, es este, en efecto, el único de los tres casos en que se puede verdaderamente hablar de transposición códica, pues en el primero había transposición, pero no era códica, y en el segundo no había transposición, sino unicidad, pero aquí esta unicidad desaparece, puesto que determinada lógica de lo sensible, aunque permaneciese como lógica, no es ya la lógica del mismo sensible: «La economía interna del sistema, que, por definición, consiste en una red abstracta de puras relaciones, puede, en último término, permanecer idéntica a través de estas emigraciones entre varias materias del significante; pero la diversidad demasiado fundamental de estas últimas basta para establecer la pluralidad de los códigos» (262-3).

Por todo lo expuesto, la comprensión y la integración del mensaje total de un film por parte del espectador supone, dice Metz (56-7), el dominio de al menos cinco grandes categorías de sistemas, a las que finalmente añade una sexta y una séptima:

1. La percepción visual y auditiva (sistemas de construcción del espacio, de las «figuras», los «fondos», etc.), en la medida en que constituye un grado de inteligibilidad *adquirido* y variable según las culturas.
2. El reconocimiento, la identificación y la enumeración de los objetos visuales o sonoros que aparecen en la pantalla, «es decir, la capacidad (igualmente cultural y adquirida) de manipular correctamente el material denotado que ofrece el filme» (56).
3. El conjunto de simbolismos y las connotaciones de diversos tipos que van unidos a los objetos o a las relaciones de objetos incluso fuera de los films (en la cultura), pero también dentro de ellos.
4. El conjunto de las grandes estructuras narrativas que se encuentran en los relatos fílmicos y no fílmicos que ofrece determinada civilización.
5. El conjunto de los sistemas propiamente cinematográficos «(es decir, propios de los filmes únicamente y común a todos los filmes que organizan, en un discurso de tipo especial, los diferentes elementos proporcionados al espectador por las cuatro instancias precedentes» (56-7).
6. El dominio de la *lengua* utilizada para los diálogos de la película.
7. La comprensión del discurso musical que con frecuencia acompaña a la diégesis.

Exactamente lo mismo sucede en el teatro, sustituyéndose en el punto 5 el conjunto de los sistemas cinematográficos por los sistemas dramáticos, entre los cuales se incluyen las convenciones referentes al telón, los cambios espacio-temporales indicados por el paso de un cuadro a otro, el tipo de *stream of consciousness* que implica el soliloquio, etc. En estas siete grandes categorías queda implicada toda la multitud de códigos que el ser humano puede clasificar, crear y utilizar.

Metz, asimismo, discrepando de la opinión de Emilio Garroni en *Semiotica ed estetica*, (citado en Metz 1973: 287), distingue entre códigos específicos y no específicos de los lenguajes. Su divergencia, explica, se debe a un punto de teoría semiológica más general. Es decir, admite que la forma (en el sentido de Hjelmslev) o el código –o al menos algunos códigos– van unidos a determinados rasgos de la materia de la expresión, y por este hecho pueden considerarse específicos, mientras que Garroni, por el contrario, establece una separación más absoluta entre **forma y materia**: «una forma, para él, es siempre una forma “pura” independiente de determinaciones materiales, de modo que todo código es susceptible de manifestarse en toda materia (= en todo lenguaje), y que no existen, por tanto, códigos específicos», correspondiendo esta divergencia en semiología general a la que en lingüística opone la glosemática danesa (unida a la forma pura) a la fonología praguesa o pospraguesa y a la gramática generativa transformacional, «que, por lo menos, están de acuerdo en conservar determinados nexos entre forma y materia» (288).

Sin embargo, hay otra idea en que ambas corrientes coinciden, apunta el autor, y es la idea de que los lenguajes son combinaciones específicas de códigos. Para Metz, la combinación a su vez es doble y se da en dos sentidos distintos: el primero taxonómico y el segundo dinámico, dependiendo de la definición misma del término «combinación». La primera se refiere a una reagrupación de múltiples códigos, unos específicos del lenguaje y otros no específicos, siendo algunos de estos susceptibles de aparecer en todas las reagrupaciones. Los otros, en cambio, pueden figurar en una o varias reagrupaciones, pero nunca en todas. Además, señala el autor, «el **conjunto** que forman no es nunca el mismo de una reagrupación a otra» (289). Así, por ejemplo, el cine y la televisión comparten muchos de sus códigos específicos, pero no todos, y en este sentido la combinación invocada «es propiamente un hecho **combinatorio**, un hecho de taxonomía, y abre, por otra parte, en su momento, la perspectiva de una clasificación general y sistemática de los diversos medios de expresión, como otros tantos conjuntos de códigos» (289).

El otro sentido en que Metz usa el término «combinación» de los códigos en un lenguaje es en el de agrupación organizada y articulada según un orden en el que contraen jerarquías unilaterales, engendrándose de esta manera un sistema de relaciones intercódicas que conforman «en cierto modo, otro código, y que –dentro del orden de lo códico, no de la materia de la expresión– representa lo que hay de más específico en cada lenguaje: es la **fórmula códica de su especificidad**» (288-9). En el funcionamiento interno de un lenguaje dado, sin embargo, un código **más específico** que otro no es forzosamente un código **más importante**, sino solo y meramente un código que el lenguaje estudiado comparte con una menor cantidad de otros lenguajes, «lo que basta para establecer (dentro de la perspectiva taxonómica) que lo **caracteriza en mayor grado: lo “específico” o, por lo menos**, una de las vertientes de esta noción, ¿no es lo que está ausente en los demás sitios?» (291).

Aun a sabiendas de que la teoría de los códigos no está lo suficientemente desarrollada como para elaborar una sistematización precisa –ver, entre otras, las opiniones de Eco (1991), Metz (1973: 338), etc.–, voy a intentar bosquejar un mero ensayo de catalogación de los

principales códigos que se usan en el lenguaje dramático y en el cinematográfico, abarcando tanto los específicos como los no específicos. Especialmente en este último caso, la enumeración no pretende en absoluto ser exhaustiva.

5.1 Códigos específicos

5.1.1 Códigos dramáticos

Siguiendo la precisión de García Barrientos (2001: 28), la expresión «obra de teatro» designa tanto el texto dramático como el espectáculo teatral al que este puede dar lugar; y mientras que el primero puede adscribirse a los estudios literarios y emplea múltiples signos, pero aparentemente un único código –el lingüístico–, el segundo hace uso de signos pertenecientes a múltiples códigos. Sin embargo, por las convenciones establecidas para las obras dramáticas, existen códigos que se expresan en lenguaje escrito pero que se refieren a una futura representación y, por ello, no pueden ser considerados sino como códigos propiamente dramáticos, escritos con la finalidad de concretarse más tarde en signos lingüísticos, paralingüísticos y extralingüísticos. Así, las acotaciones informan de «los componentes extra-verbales y para-verbales (volumen, tono, intención, acento, etc.) de la representación, virtual o actualizada, de un drama», dice García Barrientos (2001: 45), y solo son genuinamente dramáticas cuando se orientan al «encaje de una fábula o argumento en una escenificación» (48), obviándose por ello las que no son representables sino puramente literarias. En estas últimas prima la función poética y pueden conservarse únicamente en la versión leída, ya que, en caso de llegar a representarse, pierden su ser de acotaciones para convertirse propiamente en texto dramático. El autor (41) compara este a una partitura musical que usa el lenguaje escrito, pero cuya lectura implica esos otros códigos que se materializarán en la representación por medio de los códigos escénicos, los códigos temporales –ritmo, pausas, movimiento–, los códigos sonoros, los códigos del maquillaje y del vestuario, etc.

5.1.1.1 Códigos del texto dramático

Entre los códigos dramáticos específicos el lugar primordial lo ocupa el de las acotaciones, que son los enunciados sin sujeto enunciator (García Barrientos 2001: 42-3), y que plantean un estado del mundo en cuanto a los personajes, tiempo, acciones y espacio que forman parte del universo diegético. Expresados en lenguaje lingüístico escrito, exceden, sin embargo, ese código, pues su razón de ser es la de materializarse en la representación teatral en los signos pertenecientes a otros códigos como el cinésico, prosódico, cromático, escenográfico, etc. El autor (50-1) distingue cuatro grandes tipos: en primer lugar, las **acotaciones personales** se refieren al actor, y entre ellas distingue las **nominativas**, que señalan a los autores de la enunciación de las partes dialogadas; las **paraverbales**, que definen la prosodia, entonación, actitud, intención, etc., del diálogo; las **acotaciones corporales**, que definen las apariencias de los personajes (su maquillaje, peinado, vestuario...) o su expresión (mímica, gestos,

movimientos...); las psicológicas, que dan fe de su mundo interior, sus sentimientos e ideas; y las **operativas**, que describen las acciones que el actor ha de representar en escena.

Las **acotaciones espaciales**, por su parte, regulan el mundo escenográfico en que tendrá lugar la representación del universo diegético de la obra. Así, ofrecen datos tanto al director del montaje como al escenógrafo y el resto del equipo sobre la disposición del decorado, la iluminación, etc. En tercer lugar, las **acotaciones temporales** marcan el ritmo, las pausas y el movimiento tanto de las entradas y salidas de los actores como de su actuación; y, finalmente, las **acotaciones sonoras** definen la presencia de música o de ruidos en el curso de la representación teatral.

Expresados en el código lingüístico escrito, los códigos del diálogo están, sin embargo, destinados a materializarse en la representación por medio del código lingüístico oral y se asocian íntimamente al código de las acotaciones prosódicas, que determinan cómo se pronunciarán los parlamentos indicados por él. Entre las convenciones del diálogo teatral podemos observar las del **soliloquio**, por las que el público entiende no que el personaje se haya vuelto loco, sino la forma establecida dentro del lenguaje dramático para mostrarnos sus pensamientos o sentimientos interiores. El soliloquio es, dice García Barrientos (2001: 64) expresión del **interior** y de la **verdad** del personaje «frente a manifestaciones externas, más o menos embusteras, de su máscara social». Asimismo, los largos parlamentos del **monólogo**, que en la vida normal o en una representación fílmica resultarían forzados, encuentran su lugar en la representación teatral como un tributo a la belleza de la palabra y a la expresión de las ideas. El **aparte** de un personaje a otro, que no sería creíble dado que el público y los demás personajes pueden escucharlo perfectamente, es también una convención que facilita la expresión del drama y las funciones del diálogo dentro de él. Mención especial merece el verso, diálogo altamente convencional y cuyo destinatario final, recalca el autor, es el público.

5.1.1.2 Códigos de la representación

La representación teatral está llena de convenciones, más o menos conocidas por el público, que hacen de ella un medio de comunicación altamente codificado en algunos aspectos. El diálogo teatral, por ejemplo, está fuertemente reglado. Forma parte de esta codificación la convención por la cual los actores hablan entre sí representando a unos personajes, pero teniendo como destinatario último de su comunicación al público en el modelo de comunicación de tipo triangular que define García Barrientos (2001: 30).

El conjunto entero de la representación está, pues, codificado, y en virtud de esta codificación el público contempla a un actor determinado –aun cuando pueda conocerlo personalmente o lo haya visto desempeñar otros papeles muy distintos en otras obras teatrales, cinematográficas o televisivas– como al personaje concreto que interpreta en la obra que se representa ante sus ojos. Asimismo, los códigos espaciales dramáticos regulan las convenciones del decorado, la iluminación, el vestuario, etc., y se presentan muy distintos de los que rigen el espacio real y, por ende, el cinematográfico. Entre ellos se incluye la convención del telón, que

divide el mundo diegético de la representación del mundo real del público, lo mismo que la rampa que separa la sala de la escena. Y aun en caso de que el telón no existiera, el mundo de ficción se circunscribe habitualmente a los límites del escenario, que se pueden ampliar cuando los actores invaden el espacio del público, trasladando consigo al mismo tiempo el universo ficcional representado. Así, y como resultado de estas convenciones, una gradual disminución de los focos que deje en oscuridad total el escenario implica el cambio de cuadro y, con él, una reseñable variación espacial o temporal, que tendría su equivalente en el fundido en negro cinematográfico.

También la iluminación, el vestuario y el *atrezzo* se rigen por códigos muy distintos de los usados en el cine. En el drama se suele dar una fuerte estilización, que debe ceñirse en sus elementos a las posibilidades limitadas que ofrece el espacio de la representación, de manera que la escenografía recurre con frecuencia a imágenes de tipo metonímico o metafórico para evocar determinados lugares. Asimismo, los códigos temporales rigen el ritmo, las pausas y el movimiento tanto de las entradas y salidas de los actores como de su actuación, y los códigos sonoros indican la presencia de música o de ruidos en el curso de la representación teatral.

5.1.1.3 Códigos del *feedback*

Los códigos del *feedback* son los que rigen la respuesta del público hacia la obra representada, que puede expresar su aprobación por medio de aplausos, silbidos o, en caso de extremo entusiasmo, poniéndose en pie. Otras reacciones de desaprobación, que actualmente no tienen mucha cabida en el teatro occidental, eran frecuentes en el teatro isabelino y jacobino, donde el público podía implicarse intensamente en la representación, interactuar con los actores e, incluso, arrojar objetos en señal de disgusto. Puede considerarse también dentro de los códigos del *feedback* la respuesta a largo plazo tanto del público como de la crítica, que pueden condicionar futuras representaciones o, en un caso que se da con cierta frecuencia, la repetición de una misma puesta en escena debido al éxito logrado y consignado por medio de estos códigos, entre los que también se cuenta la asistencia masiva o continuada del público.

5.1.2 Códigos cinematográficos

De manera parecida a la obra dramática, el texto que suele constituir la base de una película es el guion literario, que también hace uso del código lingüístico y de otros cuyas convenciones, aunque expresadas por medio del código lingüístico escrito, indican elementos paralingüísticos o extralingüísticos como el tipo de entonación en un diálogo, el cambio de un plano a otro, la división por escenas, las acciones que han de ser ejecutadas, así como los diálogos que tendrán que pronunciar los actores y otras indicaciones para la posterior realización.

Pero la especificidad del cine, definida en términos de códigos, dice Metz (1973: 272-3), constituye un fenómeno de gran complejidad interna que se ordena «según determinado número de *círculos*, concéntricos o secantes», constituyendo cada círculo un grupo de códigos y

al mismo tiempo un grupo de lenguajes: «el conjunto de los lenguajes a los que este grupo va unido en propiedad» (273). A continuación voy a tratar de enumerarlos brevemente.

5.1.2.1 Códigos del guion cinematográfico

La escritura en el guion cinematográfico, como multitud de manuales actuales observan (*cf.* Argentini 1998, Aranda 2006, Field 2006, Keane 2002, Martínez 1998 y Seger 2010, entre otros), ha de estar dirigida a comunicar emociones y crear ambiente y contiene ya implícita la división por escenas, además de la exposición de las acciones, los diálogos entre los personajes (en ocasiones con acotaciones sobre sus sentimientos, siempre que su exteriorización pueda ser captada por la cámara) y una descripción del espacio y del tiempo del día o la noche en que va a tener lugar cada escena.

Estas convenciones, además, determinan que cada párrafo equivalga a un solo plano, que su extensión plasme la duración de este y su disposición señale los cortes, mientras que la proximidad del encuadre se deduce del grado de detalles de la explicación, la cual, a veces, comporta un movimiento de cámara. También la velocidad de la acción o del montaje se deduce de la elección de las palabras y de la extensión de la descripción e, igualmente, se incluye el encuadre visual básico, el nombre de los personajes que están en la escena y los que van apareciendo en ella, así como su aspecto, el tono global de la película, su estilo y los efectos especiales. Además, según el estándar americano, una página escrita equivale aproximadamente a un minuto de proyección, por lo que se puede ver que la escritura del guion cinematográfico está fuertemente convencionalizada y codificada.

5.1.2.2 Códigos del guion técnico

Dentro de los códigos del guion técnico se engloban, además de los del guion literario, las especificaciones técnicas para la filmación, que consisten en indicaciones para los movimientos de cámara, la numeración de escenas (que generalmente sufren modificaciones hasta el proceso del rodaje o incluso durante el mismo), la concreción de los elementos del decorado, la iluminación, el vestuario y otras directrices destinadas a la producción.

Las convenciones regladas hoy en día engloban las anotaciones sobre el texto del guion. Asimismo, cada cambio de escenario se indica con un cambio de hoja, y cada cambio de plano queda reseñado en una línea horizontal. Los cambios de bloque o secuencia se suelen indicar con una línea doble de distinto color, y también los datos destinados a la cámara aparecen consignados en una columna que indica el tipo de plano, el tamaño, la angulación, el movimiento, la altura y el tipo de transición. La música y los efectos especiales quedan anotados a la derecha de la página, abarcándose con un corchete la parte del guion al que corresponden. Se conservan también las indicaciones del guion literario con el nombre del escenario, la situación (interior o exterior), el momento del día (amanecer, mediodía, atardecer, **noche...**) y los diálogos que deben pronunciar los actores con las posibles indicaciones prosódicas, cinéticas y proxémicas.

Muchos productores trabajan, además, con un guion técnico ilustrado denominado *storyboard* o guion gráfico, compuesto de un conjunto de ilustraciones secuenciales que muestran la estructura de los acontecimientos de la película tal y como deben ser filmados por la cámara (incluyendo la angulación, el tipo de plano, las transiciones, etc.). Los *storyboards* suelen tener indicaciones escritas en el mismo cuadro del dibujo o al pie de este de los aspectos más complicados, tales como sucesivos movimientos de cámara u otros detalles difíciles de mostrar gráficamente.

5.1.2.3 Códigos de la cámara

Jean Epstein, en sus ensayos de 1920 y 1922, sentó como cimientos del cine dos recursos: el montaje y el primer plano; es decir, y según tradujo Mitry (1999: 2), en el ritmo y el símbolo. Se podría generalizar aún más esta afirmación señalando que lo específico cinematográfico lo constituyen los códigos propios del montaje —que regula y organiza el tiempo en el film y, por tanto su ritmo—, y los de la cámara —que selecciona el espacio posibilitando la escala de planos y, con ellos, ese primer plano que Epstein ponía en la base del arte fílmico—. La cámara, efectivamente, indica Bazin (2001: 179-80), ofrece al director todas las posibilidades del microscopio y del telescopio; las causas y los efectos dramáticos no tienen ya límites materiales: «El drama está, para ella, liberado de toda contingencia temporal o espacial». Y aunque Mitry (1999: 173) cree que la clasificación de los planos es un sinsentido, ya que los movimientos de cámara hacen que estos varíen continuamente —y un plano es, por definición, una determinación espacial fija—, es cierto que en cada fotograma se puede definir claramente el tipo de plano que define su imagen, quedando plasmadas incluso en el guion técnico y el literario de la película las indicaciones generales en cuanto a esta gradación planificada.

5.1.2.3.1 Encuadre

Si el montaje constituye la organización del tiempo fílmico, el encuadre se erige, por excelencia, en el elemento organizador de su espacio. Igual que en la fotografía, el encuadre juega con ese espacio y lo determina, y por medio de él el realizador selecciona lo que el espectador finalmente verá en la pantalla. Y no solo eso, sino también la forma concreta en que se dará la visualización. Tanto Balázs (1978: 68) como Martin (2005: 41) coinciden en situar el encuadre como el primer factor de la función creadora y artística de la cámara, que aleja tanto a la fotografía como al cine de ser reproducciones mecánicas de la realidad. Y es que en cine, señala Mitry (1999: 194), cualquiera que sea la imagen proyectada «no puedo ver más que ésa y ninguna otra», de manera que «está ligada fenoménicamente a su cuadro». En la vida real, nuestra mirada percibe los objetos, y con un giro de cabeza podemos elegir un desplazamiento del campo visual o una visión más neta, de forma que este espacio nos rodea, argumenta el autor, y «mi mirada apunta a un conjunto, a un *todo* que me es dado al mismo tiempo y que puede dividirse en una infinidad de planos» (189). Es decir, que para ver de cerca lo lejano es necesario un desplazamiento, y el campo visual se modifica «modificando mi situación» (190). Los objetos, así, varían de posición respecto del observador, cuyo centro espacial se desplaza con

el mismo, pero «si bien puedo cambiar mi “punto de observación”, no puedo practicar cortes en ese espacio que me rodea» (190). Lo que hace la cámara, en cambio, por medio del encuadre es «elegir, extraer, abrazar todo un conjunto o fragmentarlo, componer un plano general o un primer plano, según que acerque o aleje ese cuadro de mis ojos» (190). Así, el cuadro es la condición fundamental de la forma fílmica (189), porque «es él quien determina el juego de angulaciones y planos, la composición de la imagen, sus estructuras plásticas; y crea no **solamente la “representación” sino el propio espacio de los acontecimientos representados**». El cuadro es, en definitiva, una elección y una definición (190).

Balázs (1978: 68) subraya que con el encuadre se produce una síntesis entre el objeto (lo filmado o fotografiado) y el sujeto (el realizador que lo graba) y, de esta forma, la obra de arte no solo refleja una realidad objetiva, sino también la personalidad subjetiva del artista, en la que también se incluye una ideología, la pertenencia a una clase y un contexto temporal, «y todo ello es proyectado, aunque inconscientemente, en cada una de sus imágenes». Asimismo, dice, en la filmación de un actor como fenómeno visual se da la síntesis de dos representaciones artísticas: la mímica del actor y la visión propia del operador: «**A la expresión del rostro del actor** se le añade en la imagen la expresión del enfoque, que subraya e intensifica las gradaciones y los matices de la representación» (173). Muchas veces, sin duda, la proyección que efectúa el realizador será consciente pero, en todo caso, Balázs acierta al apuntar que la condición subjetiva del artista pasa a formar parte de la realidad expresada en la obra. Sin embargo, su afirmación de que un pintor tiene más ocasiones de «pintarse a sí mismo en el cuadro» — refiriéndose con ello a la mayor capacidad de plasmar su subjetividad por medio de la composición, la técnica y el colorido— que un realizador, que solo puede manifestar su personalidad por medio del encuadre, puede apreciarse como inexacta, ya que este también marcará inevitablemente su estilo a través de la composición (la *mise-en-scène*: los decorados, la composición interna...), la técnica (movimientos de cámara, encuadre, ritmo del montaje, etc.), e incluso el color, fácilmente manipulable no solo en el aspecto escenográfico por medio de la elección de los elementos del decorado y el vestuario, sino también por medio de los procesos técnicos que contribuirán con tonalidades específicas a dar un ambiente determinado a la película, o bien por la posibilidad de la elección consciente del blanco y negro. Es, por tanto, genial la afirmación del mismo autor al señalar que «no hay nada más subjetivo que un objetivo» (Balázs 1978: 69), ya que con ella incide en el proceso de subjetivización que sufre lo filmado, ya sea persona, animal, fenómeno natural u objeto, pues todos tienen «mil aspectos que dependen del ángulo con que los observo y delimito, correspondiendo cada una de las **posiciones visuales a una posición “espiritual” de quien está tras el objetivo**».

Otro aspecto que determina la distancia entre la cámara y el sujeto y la longitud focal del objetivo es el tamaño del plano, su nombre y su lugar en la nomenclatura técnica. Tradicionalmente, se considera que el plano es más dramático cuanto más cercano, y es más cercano cuantas menos cosas muestre. Martin (2005) observa que los planos generales suelen ser más largos que los cercanos, puesto que, en caso contrario, el espectador no tendría tiempo

para percibir el contenido (42), cuestión que, en todo caso, se puede modificar por razones expresivas.

El enfoque de la cámara puede equivaler a una identificación con la mirada del protagonista o de otro personaje del film, al mismo tiempo que se identifica con la del espectador, que ve únicamente lo que ella le muestra y como se lo muestra. A diferencia del teatro, en el que somos espectadores externos a la acción —excepto en los casos en que los actores involucran en esta al público—, en el cine el realizador tiene el poder de introducirnos en ella y hacer que la veamos, en cierto modo, desde su interior. Así, los constantes cambios de encuadre otorgan al espectador la sensación de estar desplazándose constantemente de lugar (69). Existe también la interesante posibilidad de mostrar al personaje o la escena por encuadre indirecto, es decir, a través de un espejo o de su sombra en una pared, y esos encuadres indirectos, dice Balázs (82) provocan efectos por asociación, «evitando la inoportuna e incompleta racionalidad de la descripción». Hay que señalar, no obstante, que esa pretendida ubicuidad del espectador de cine está determinada inevitablemente por las elecciones del realizador, que elige en todo momento qué y de qué forma percibirá el público la escena.

5.1.2.3.2 Escala de planos

Dentro del encuadre y de los códigos que se originan a partir de él, uno de los más significativos es el de la escala de planos. Se trata de un código altamente sistematizado y unificado internacionalmente, quizá por el hecho de estar muy ligado al código extralingüístico espacial del tamaño y porque se aplica y estructura en base a la percepción que el espectador tiene de la figura humana. Se origina a partir de la distancia de la cámara al objeto, persona o escena filmados, lo que produce distintas escalas que adquieren una nomenclatura con muy leves variaciones en unos estudios respecto de otros. Así, el *gran plano general* se utiliza para mostrar paisajes, vistas de ciudades, etc., y en él la figura humana, si existe, apenas es perceptible. El *plano general*, en que los personajes ocupan una parte visible del entorno y quedan situados en él, mantiene la preeminencia del escenario sobre ellos. El *plano de conjunto*, de una longitud media, enfoca simultáneamente a dos o más personajes, mostrando su relación espacial. El *plano medio largo* abarca la figura humana hasta las rodillas, y es también llamado *plano americano*, tomando el nombre de la necesidad que se creó en los *westerns* de mostrar las pistolas de los personajes. El *plano medio* muestra al personaje por encima de la cintura y adquiere ya un valor expresivo y dramático, mientras que el *plano medio corto* exhibe hasta los hombros del personaje. El *primer plano*, de un valor expresivo altísimo, muestra únicamente el rostro del personaje, mientras que el *primerísimo primer plano* lo corta parcialmente tanto por la barbilla como por la parte superior de la frente. El *plano detalle* se ciñe a un fragmento de la fisonomía, a menudo los ojos o los labios, o bien muestra un objeto muy significativo para la acción. Balázs (1978: 46) definió esa nueva posibilidad de la cámara como el descubrimiento de un nuevo mundo, ese que deja ver el rostro de las cosas:

El mundo de las cosas pequeñas vistas de cerca, la soledad de la vida más pequeña. La cámara no sólo mostraba objetos y sucesos desconocidos: La aventura de pequeños escarabajos en una selva de hierba, un drama entre gallinas en un rincón del gallinero o el erotismo de una flor. [...] **El primer plano no sólo ha ampliado nuestra imagen de la vida, sino que le ha dado profundidad. Muestra los nuevos objetos y revela su sentido.**

Pero eso no es todo: si cuando vemos el rostro de las cosas tiene lugar «un proceso antropomórfico, como en el mito que creó dioses a imagen del hombre» (50), de estos primeros planos de las cosas se pasa a los del rostro del ser humano, y este hallazgo es aún de mayor importancia. El autor habla de una nueva dimensión, que no está ceñida al espacio aunque se encuadre en él, pues «la **expresión** del rostro y el **significado** de la misma **carecen de relación y vínculo con el espacio**» (51). Esa sensación espacial, dice, desaparece para dar paso a la nueva dimensión, ligada al hecho de que vemos una expresión, «es decir, un sentimiento, un estado de ánimo, una intención, un pensamiento» (51). Evidentemente, nada puede expresarse fuera del espacio: las coordenadas espacio-temporales lo contienen todo, pero sí es cierto que lo gestual remite de forma tan directa al contenido de las emociones y los pensamientos que se convierte en signo intuitivo y de aprendizaje automático e inconsciente desde los primeros años de vida del ser humano. Balázs (59) expresa que la microfisonomía, ya en los primeros tiempos del film mudo, demostró que es posible leer más en un rostro mostrado en un primer plano de lo que se **percibe normalmente, pues aparece lo que denomina «el rostro “invisible”»**. Como la mejor ilustración de esta teoría, cita en multitud de ocasiones la obra de Dreyer, *La pasión de Juana de Arco* (1928). Siendo así que el primer plano elimina toda referencia al tiempo o al espacio, nos movemos, dice, «en la dimensión de una expresión humana aislada en la pantalla». Asimismo, muchos críticos han destacado que, debido a la sublimación cinematográfica del primer plano, «la materia carnal del rostro se convierte en el asiento de un drama íntimo aprehendido en su intensidad más agitada» (81-2).

Naturalmente, enfatiza Agel (1968: 85), el primer plano nunca debe ser gratuito, sino corresponder a una imperiosa necesidad psicológica o dramática: «de hecho, el realizador revela por su intermedio su sensibilidad y su concepción de la vida». Lo mismo opina Balázs (1978), diciendo que los primeros planos expresan, en imágenes, la sensibilidad y sentido **poético** del director, pudiendo incluso conferirles un aspecto «que constituya la **proyección de nuestras sensaciones inconscientes**» (47). De hecho, el desarrollo del primer plano, constata (65), transformó el estilo del film y del guion, pues se podía revelar el drama interior de los más ocultos y delicados momentos espirituales, consiguiendo dar tensión dramática a situaciones en las que no aparecían en absoluto sucesos exteriores. Mitry (1999: 428), por su parte, opina que el primer plano es más abstracto en el plano intelectual cuanto que su contenido es percibido más sensiblemente: «Nada es más concreto que lo que muestra, pero nada es más abstracto que lo que deja entender». El primer plano, pues, se constituye en cine en el elemento expresivo de primer orden que compensa en cierto grado con sus cualidades la ausencia física del actor, cuya presencia es una de las mayores fuerzas del teatro.

5.1.2.3.3 Profundidad de campo

En los primeros tiempos del nacimiento del cinematógrafo la realización se planteaba como en teatro: los personajes actuaban frente al decorado y hacia el espectador, situados en línea perpendicular al eje óptico de la cámara y vueltos hacia esta. La **realización en profundidad**, que llegaría posteriormente, dice Martin (2005: 178-80), se elabora en torno del eje de la cámara, en un espacio longitudinal en que los personajes se mueven con libertad, dando como resultado las combinaciones de los planos generales y primeros planos, de gran capacidad de análisis, valor expresivo y efecto psicológico. Paulatinamente, continúa, se llegaría a una fragmentación máxima, llegando a un espacio dividido en multitud de planos, de manera que resultaba “temporalizado”, y la contigüidad fue reemplazada por la continuidad. Pero con *Ciudadano Kane* y con las obras de Jean Renoir, entre otras, se vuelve a utilizar la profundidad de campo, donde se definen las relaciones espaciales y se hace notorio el espacio dramático, volviendo a reemplazar los movimientos de cámara y la profundidad de campo a ese espacio desglosado.

En fotografía, la profundidad de campo «es la zona de nitidez (para una distancia focal y un diafragma determinados) que se extiende por delante y por detrás del plano de enfoque», y es mayor cuanto más reducida sea la apertura del diafragma y más corta la distancia focal del objetivo, explica Martin (2005: 179). Pero en cine, la idea de profundidad de campo es de mayor importancia, pues la cámara filma personajes que se desplazan al mismo tiempo que ella misma también realiza movimientos, haciendo que personajes y objetos se escalonen en varios planos y se les haga actuar «lo más posible según una dominante espacial longitudinal (el eje óptico de la cámara)». Por ello, la profundidad de campo es mayor cuanto más alejados estén los segundos planos y el primer plano entre sí, y cuanto más cerca del objetivo se halle este. Se ha denominado también la preeminencia de la profundidad de campo de los planos como **montaje sintético** o **interno**, y «corresponde a la vocación dinámica y exploradora de la mirada humana, que capta y escudriña en una dirección precisa (dada la estrechez de su campo de nitidez) y a distancias muy variadas (dado su poder de acomodación)» (178-9). Mitry (1999: 176), además, subraya que no es significativo considerar la escala de planos en una escena con profundidad de campo, pues las posiciones relativas de los personajes con respecto a la cámara son más relevantes que la escala medida con esa nomenclatura. Y es que con la profundidad de campo se sintetiza, dice Martin (2005: 184-5), de manera que se tiende a sustituir el cambio de plano y el movimiento de cámara, y permite, por ejemplo, filmar dos escenas simultáneamente, una en primer plano y otra en segundo; causar sorpresa en el espectador introduciendo súbitamente un elemento en otro plano que estaba centrando la atención; o la aparición parcial de un personaje, en escorzo, en el borde de la pantalla y en primer plano, porque la escena es vista a través de sus ojos.

En contraposición a la profundidad de campo o montaje sintético, cuando el realizador hace un montaje analítico, lo que está diciendo, según Mitry (1989: 48), es «no digo: “esta realidad no tiene más que un sentido, el que os muestro”, sino: “entre los diferentes aspectos de

las cosas que os muestro, he aquí el que para mí tiene un sentido, o aquel al que yo doy este **sentido**», y **disiente de la opinión de Bazin**, que compara la profundidad de campo a la neutralidad en narrativa, aduciendo que aun en ese caso la visión del espectador está determinada por lo que el autor le muestra (49). Toda obra de arte, dice, «es creación e interpretación» y exige del espectador una determinada sumisión, pues, aceptando una obra, «me someto a un **dado** que en modo alguno es consecuencia de mi elección» (50). La supuesta libertad que supondría para la interpretación tanto estética como psicológica del espectador es relativa, pues es el realizador el que transmite, no la realidad, sino una imagen de ella, su visión personal y subjetiva: es decir, una **realidad estética** (Martin 2005: 185).

En realidad, con la técnica de profundidad de campo nos colocamos en una percepción un poco más semejante a la del teatro, que no selecciona los puntos que el espectador mirará preferentemente más que por medio de la composición, el colorido, el uso de la palabra y el movimiento y otros recursos para captar la atención. Así, Mitry (1989: 51) observa que en el **“campo total” el espectador lo ve todo, pero presta, sin embargo, su atención a lo más importante** en cada instante: es la acción misma la que dirige la mirada y, por tanto, ya no es libre de elegir, puesto que «el espectador **siempre** es atraído, en una imagen, por el punto que plástica o dramáticamente consigue el máximo de significación». El cine que trabaja con la profundidad de campo, dice Martin (2005: 184-5) **“renuncia” de algún modo a la posibilidad de seleccionar por medio de planos parciales y por el posterior montaje lo que el director quiere que el espectador observe**: «Es la representación del **mundo como totalidad**: el espacio no es fragmentado ni temporalizado sino que se nos da completo, y es el espectador el que observa desde él las estructuras relacionales entre los personajes y las secuencias causales, de acontecimientos». Sin embargo, con esta técnica el director no renuncia al montaje, dice Bazin (2001: 94), que la define como una adquisición capital de la puesta en escena y un progreso dialéctico en la historia del lenguaje cinematográfico, y no solo como un progreso meramente formal.

Se puede concluir, pues, que si la mirada del espectador cinematográfico siempre está condicionada por la visión que quiere dar el realizador –incluso en el montaje sintético o de profundidad de campo–, en el montaje analítico esa mirada está **aun más condicionada o dirigida**, sin que al espectador le sea posible durante la mayor parte del film observar todo el escenario que rodea al actor ni los detalles que lo componen ni ninguna otra cosa salvo lo el director ha determinado que acapare por entero su atención.

5.1.2.3.4 Angulación de la cámara

La angulación de la cámara se determina por la posición relativa de la cámara respecto al objeto filmado. Existen cinco grandes tipos de angulación, cuyos significados han sido tradicionalmente asociados a las sensaciones que provocan en el espectador, que ve la escena desde el punto de vista en que la cámara se situó durante el rodaje. El **normal** sitúa la cámara paralelamente al objeto filmado, ofreciendo al espectador una sensación de estabilidad. En el

ángulo picado, la cámara se sitúa en un punto superior al objeto, otorgando a este una sensación de inferioridad y vulnerabilidad. Cuando la cámara se encuentra perpendicular al objeto en su parte superior, la angulación se denomina **picado extremo** o **cenital**, incrementándose aún más la impresión de inferioridad del objeto. En el **contrapicado**, en cambio, se posiciona en una situación inferior a lo filmado, otorgándole una impresión de majestuosidad, superioridad e importancia, y si la toma se realiza casi perpendicularmente por debajo la angulación se denomina **contrapicado extremo** o **nadir**, acrecentándose ese efecto de superioridad de lo filmado.

5.1.2.3.5 Subjetividad de la cámara

Mitry (1989: 89-90) hace una clasificación de los grados de subjetividad que puede presentar la cámara, desde los no marcados (imagen objetiva) hasta los totalmente marcados, en que el objetivo simula la mirada y subjetividad de un personaje. El autor señala, por otra parte, que los términos más adecuados no serían “objetivo” y “subjetivo”, sino “impersonal” o “personal” (69). De acuerdo a estos parámetros, se dan los siguientes grados de subjetividad:

1. Imagen descriptiva u objetiva: la cámara filma la acción bajo el ángulo susceptible de dar la mejor descripción posible de los acontecimientos y el punto de vista elegido es el que mejor puede captarlos. La mirada «es lo más impersonal posible. Ningún detalle, ningún personaje es puesto de relieve con el fin de obtener una significación simbólica determinada» (88).
2. La imagen personal (subjetivismo descriptivo o “**punto de vista del autor**”): la cámara registra los sucesos desde un ángulo deliberadamente escogido, «que permite componer **con** lo real (directamente o reconstruido) y estructurar el espacio dándole un **sentido**». Se ponen de relieve detalles o personajes «**creando** relativamente entre ellos relaciones de sentido que la psicología y el drama exigen por sí mismos, elevando de este modo a signo o a símbolo determinados aspectos particularmente significativos» (89). Mitry lo compara a la organización de un decorado estilizado o interpretado por medios arquitectónicos (expresionismo, imagen pictórica, etc.).
3. **Imagen semisubjetiva o “asociada”**: esta imagen conserva todas las cualidades de la imagen descriptiva, pero abarcando al mismo tiempo el punto de vista de uno de los personajes, «que, presentado objetivamente, ocupa una situación privilegiada en el cuadro (primer plano, plano medio o fragmento de primer plano)». La cámara lo acompaña en sus desplazamientos, actúa con él y ve como él y al mismo tiempo que él. En última instancia, el personaje en cuestión puede servir de intermediario, de forma que su punto de vista coincida con el del autor: se obtiene entonces lo que llama «una **imagen total**, es decir, a un tiempo descriptiva (por lo que muestra), analítica (identificada con la visión del personaje) y simbólica (por las estructuras de composición que de ella se desprenden)». Mitry piensa que esta imagen **total** parece la más convincente de todas, pues se compone con vistas a una determinada

significación más o menos arbitraria y con solo una apariencia de objetividad. La imagen semisubjetiva es, pues, la que es simultáneamente descriptiva y analítica: vemos al personaje y nos desplazamos con él (85) o recibimos la misma impresión que él, y lo ilustra con el ejemplo del bastón de Henry Fonda en el papel de prometido en *Jezabel* (1938), antes de la escena del baile en que la protagonista ha decidido llevar un vestido rojo desafiando la costumbre, en que se transmite su sensación de agobio por la final imposición del prometido.

4. La imagen subjetiva o analítica: en este caso, la cámara se pone en lugar de uno de los personajes —que previamente ha sido situado en el decorado—, filma desde su lugar y se identifica con su mirada. Cuando se emplea en exceso puede desorientar al espectador, al no poder situar al personaje en la geografía del drama (89). Es interesante, además, la observación del autor (74): «De igual modo que el *flash-back* no nos muestra lo que piensa el héroe, sino aquello *en* lo que piensa, la imagen subjetiva no nos muestra lo que ve, *tal* como realmente lo ve, sino como él *siente verlo*» (74). Este recurso exige que se nos muestre primeramente al personaje para poder reconocer el punto de vista como suyo, por lo que el subjetivismo absoluto es, en la práctica, imposible (74-5). Hayward (2000: 377-8) puntualiza que las tomas picadas o contrapicadas indican desde dónde mira el personaje; los movimientos de cámara, la dirección de su mirada; y, en el caso de la filmación con cámara al hombro, su movimiento, todo lo cual implica que el espectador se identifique con su punto de vista.

5.1.2.3.6 Movimientos de cámara

Otro de los códigos fílmicos específicos asociados al uso de la cámara es el generado por los movimientos que puede realizar esta al efectuar la toma. Es, según Balázs (1978: 66), uno de los medios de expresión más genuinos del film y ofrece la posibilidad específica de proyectar en la pantalla imágenes con gran movimiento aun cuando la escena filmada sea totalmente inmóvil. Así, aun permaneciendo quietos los intérpretes, la cámara puede desplazarse de uno a otro y, por medio del montaje, las imágenes pueden alternarse posteriormente con «un ritmo salvaje» (66).

Los tipos de movimientos de cámara son:

1. Panorámica: es el movimiento horizontal, vertical o diagonal de la cámara sobre su mismo eje, y su función es la de cambiar de imagen sin recurrir al montaje. Puede tratarse de un desplazamiento que muestre un paisaje, el acompañamiento de alguien al moverse o un movimiento destinado a relacionar elementos dentro del cuadro. Permite una orientación exacta en el espacio, que no se manipula, y la composición de la escena equivale más a la mirada de un espectador teatral que a la manipulación que se da en el montaje. Hay distintos tipos de panorámica:
 - a. Panorámica horizontal: rotación de la cámara a la izquierda o a la derecha.

- b. Panorámica vertical o **tilt**: rotación hacia abajo o hacia arriba.
 - c. Panorámica oblicua: movimiento en diagonal en cualquiera de los dos sentidos.
 - d. Panorámica circular: la cámara hace un giro de 360°.
 - e. Barrido: es una panorámica realizada de forma extremadamente rápida, de modo que no se ven nítidamente las imágenes. Constituye un recurso estilístico que puede mostrar sensaciones subjetivas como mareo, recuerdo, intercambio de miradas, etc.
2. **Travelling**: es el desplazamiento de la cámara montada sobre unos rieles respecto al eje de su trípode, desplazándose en relación al escenario. Los movimientos pueden ser de avance, de retroceso o de acompañamiento. Las tomas resultan muy dinámicas puesto que se varía la perspectiva. Los tipos de **travelling** son:
- a. **Travelling** de acompañamiento: no varía el encuadre. La cámara se desplaza siguiendo a un personaje.
 - b. **Travelling** de aproximación o **dolly in**: la cámara se acerca al personaje sin desenfocar el fondo.
 - c. **Travelling** de alejamiento o **dolly out**: la cámara se aleja del personaje sin desenfocar el fondo.
 - d. **Travelling** circular: la cámara se mueve 360°.
 - e. **Travelling** horizontal: la cámara se desplaza horizontalmente respecto al objeto.
 - f. **Travelling** vertical: la cámara se desplaza verticalmente respecto al objeto.
 - g. **Travelling** oblicuo: la cámara se desplaza oblicuamente al objeto.
 - h. **Travelling zoom**: se aleja el fondo, no el objeto o personaje, realizando un **travelling** contrarrestado con un **zoom**.
3. **Zoom** o **travelling** óptico: la cámara se acerca o aleja por medio de la lente óptica y de su distancia focal variable. La impresión es muy distinta del **travelling**, y el recurso no cumple la misma función (además, puede observarse que no es propiamente un movimiento físico de la cámara, sino solo una manipulación de su lente). La perspectiva de la cámara no cambia, sino que lo hacen las dimensiones de la escena por la variación de los objetivos de focal variable. El espectador, a diferencia de lo que sucede en un **travelling** común, «no tiene la impresión de recorrer con la cámara un espacio sólido e indeformable sino que cree ver comprimirse ese espacio (por achatamiento de los planos entre sí) y densificarse» (Martin 2005: 186). Esto ocurre porque la variación de la distancia focal modifica la posición relativa de los planos del espacio entre sí. La distancia focal variable, continúa el autor, «acapara las ventajas

estéticas de la focal corta –gran angular– (gran profundidad que permite primerísimos planos en un campo totalmente claro) y las de la focal larga –teleobjetivo– (aplastamiento de los planos distantes, lo que da a la imagen una intensidad dramática y plástica absolutamente inigualable)». Además, constata Martin, con la velocidad y violencia de la que es capaz, «el travelling óptico tiene un valor de choque psicológico considerable» (186).

- a. **Zoom in** o **zoom** de acercamiento: reduce el ángulo de visión por medio del cierre del ángulo de la lente, aumentando el tamaño de la imagen seleccionada. Disminuye la profundidad de campo, desenfoca el fondo y acerca el motivo a primer término, mezclando la persona con el fondo. Un **zoom**, dice Hayward (2000: 475), refiriéndose al **zoom** de acercamiento, puede considerarse como voyeurismo en su forma más perfecta.
 - b. **Zoom out** o **zoom** de alejamiento: abre el ángulo de la lente ampliando el ángulo de visión y disminuyendo el tamaño de la imagen que estaba en primer término. Amplía la profundidad de campo sin desenfocar el fondo y no mezcla la persona con el fondo.
4. **Crane** o grúa: la cámara se mueve por medio de una grúa que le permite hacer movimientos en todas direcciones y simultáneamente hacia arriba o hacia abajo, hacia la derecha o hacia la izquierda, hacia dentro o hacia fuera. Los movimientos suelen ser amplios y pueden alcanzar grandes alturas. En la llamada **pluma** se hace un movimiento corto ascendente o descendente para equilibrar el cuadro al variar la altura de los elementos.
 5. **Steadycam**: es un movimiento libre de la cámara. Se consigue con un sistema de suspensión y absorción del movimiento que permite al operador realizar tomas de seguimiento en situaciones de gran inestabilidad para la filmación.
 6. Cabeza caliente: es un movimiento en varios ejes de la cabeza de la cámara que permite cualquier tipo de seguimiento y movimiento a diferentes alturas. Se **denomina también, por su variabilidad, “cámara desencadenada”, y permite la** continuidad de todos los puntos de vista imaginables.
 7. Cámara en mano: el operador rueda con la cámara en la mano transmitiendo en la filmación sus propios movimientos y oscilaciones. Se utiliza como punto de vista subjetivo de un personaje moviéndose, y también con la función de ofrecer un efecto realista heredero del reportaje. Es la forma de rodar utilizada por el movimiento Dogma 95, iniciando por los daneses Lars Von Trier y Thomas Vinterberg, que lo recoge como prescriptivo en el tercero de los diez puntos que constituyen su Manifiesto.

La infinita variedad de movimientos posibles está al servicio no solo de las funciones prácticas de mostrar un objeto o un personaje, sino que esos efectos constituyen, para Balázs

(1978: 121), la posibilidad lírica más subjetiva y original de la cámara: el director se identifica con ella y puede dar su acento personal al film. Hay que señalar, además, que los movimientos de cámara en ocasiones tienen una significación específica y otras veces son simplemente descriptivos. Fernández Díez (1999: 53) los clasifica según sus funciones:

1. Descriptivos:
 - a. Para acompañar a un personaje u objeto en movimiento.
 - b. Para crear un movimiento ilusorio en un objeto estático.
 - c. Para describir un espacio o una acción con sentido dramático unívoco.
2. Dramáticos:
 - a. Para definir las relaciones espaciales entre dos elementos de la acción.
 - b. Para crear relieve dramático en un personaje o en un objeto importante.
 - c. Para expresar el punto de vista subjetivo de un personaje.
 - d. Para comunicar la tensión mental de un personaje. En este caso, Martin (2005: 176) opina que los movimientos tienen valor por sí mismos, aun cuando también tienen la función práctica de «introducir en el campo un elemento importante para la continuidad de la acción y de materializar la tensión mental del personaje por cuya causa aparecen».

5.1.2.4 Códigos del montaje

... en los tiempos del cine mudo, el montaje *evocaba* lo que el realizador quería decir; en 1938 la planificación *describía*; hoy, en fin, puede decirse que el director *escribe* directamente en cine (Bazin 2001: 100).

Así como por medio de los códigos del encuadre el realizador selecciona y manipula el espacio, pudiéndose distinguir a partir de ellos el espacio patente, latente o ausente, por medio de los códigos del montaje se hace una selección y manipulación del tiempo mostrado, elidido o aludido, así como del ritmo final que presentará la película dependiendo de la duración de los planos sucesivos y, aún más importante, del orden final que presentará la obra.

Si la toma es el fragmento de película impresa desde el momento en que la cámara empieza a filmar hasta el momento en que se detiene, el plano es la porción entre dos cortes y constituye la unidad del código del montaje cinematográfico. Desde el punto de vista del espectador, es el fragmento de película entre dos ajustes, mientras que desde la psicología y la estética, dice Martin (2005: 152), es «*una totalidad dinámica en transformación* que contiene en sí su negación y su superación dialécticas, de modo que, incluyendo una insuficiencia, un llamado o una tensión estética o dramática, suscita la toma siguiente, que la completará integrándola visual o psicológicamente». Y es que “montaje” y “empalme”, sostiene Mitry (1999: 184), son dos cosas absolutamente distintas. Para Pudovkin (1970: 88), el montaje está destinado a llevar a cabo la transfiguración de la realidad, que se volverá más dramática y

significativa a la vez. La imagen cinematográfica puede compararse a una célula orgánica y el montaje a una organización distributiva, y ningún montaje *transformará* nunca las cosas, pero «según el orden y el ritmo que posea, según su encuadre, según su situación en el “campo”, esas cosas se convierten en “otras” sin dejar por ello de ser lo que son», dice Mitry (1989: 538). De este modo, la expresión cinematográfica subraya la importancia de las *estructuras*, «demostrando hasta qué punto la modificación de un conjunto entraña la de los elementos que lo constituyen» (538).

Los teóricos, que consideran que el montaje asegura ante todo la continuidad de los planos y del film (*cf.* entre otros Mitry 1999: 423; Sánchez Biosca 2001: 40, etc.), coinciden en afirmar que su función excede con mucho esa finalidad. El término francés *montage*, hace notar Balázs (1978: 87), es más expresivo que el alemán *Schnitt* o su equivalente inglés *cutting*, pues hace referencia a su esencia, que es la de ser una composición. Efectivamente: es el montaje el que crea la intensidad dramática, dice el autor (88), pues los planos aislados están saturados de la tensión de un significado latente que se desencadena como una chispa eléctrica cuando un plano sigue a continuación de otro. Y si un plano puede tener un significado en sí mismo sin juxtaponerse a otro —una sonrisa es una sonrisa incluso si se la ve en una toma aislada—, la referencia de esta sonrisa, lo que la ha provocado, cuál es su efecto y su sentido dramático solo quedará claro a partir del montaje con las imágenes anteriores y posteriores: «Cuando el director ordena los planos en una determinada sucesión», dice el autor, está realizando «el mismo trabajo que un montador cuando reúne y compone las piezas sueltas de una máquina para que se convierta en un instrumento de producción». Es decir, que las imágenes no se combinan en un orden arbitrario, sino que «son producto de una intención creadora» y «persiguen un significado conjunto» (88).

Desde el punto de vista estético, Mitry (1999: 423) opina que el montaje pasa a otorgar un sentido que supera al de lo dado representado: los planos, por su proximidad con otros, adquieren «un valor que no podrían tener fuera de esa asociación», y dentro de la secuencia cobran un sentido de la misma manera que las palabras en la frase, donde sujeto, verbo y adjetivo solo significan al entablar relación entre sí (184). El montaje, en fin, establece las relaciones sintagmáticas entre imágenes, planos, escenas y secuencias, y es de esas relaciones de las que se desprenderá el sentido final de la obra. Asimismo, y heredando el concepto de *montaje de atracciones* de Eisenstein, Mitry (1989: 490) lo concibe como una combinación de imágenes o de escenas «adecuadas para provocar una reacción psicológica y para significar una idea por medio de su yuxtaposición», y se constituye como el fundamento de la expresión cinematográfica, pues esa expresión es «*siempre* el resultado de una serie de implicaciones de orden a la vez lógico y psicológico, que afectan tanto a la denotación como a la connotación». Sánchez Biosca (2001: 35) coincide al considerar el nacimiento de la especificidad cinematográfica con el surgimiento del principio del montaje y su progresivo desarrollo y complejización, al tiempo que lo considera su fundamento más específico (144).

Sin embargo, si Eisenstein basaba el montaje al nivel del plano, el montaje contemporáneo, dice Mitry (1999: 490), se esfuerza por estar al nivel de la secuencia, y el acontecimiento se convierte en significativo por la estructura de la imagen que lo revela. «En tanto que hecho concreto lleva en sí un determinado sentido, pero en tanto que hecho **dado en imágenes** (encuadre, interrelación, de personajes entre sí y con su entorno), adquiere una significación secundaria que lo **revela**. Significación que actúa sobre la de otras secuencias dando lugar al sentido efectivo, a la corriente general del film». De hecho, considera que Griffith demostró que en cine las imágenes significan menos por lo que muestran que por su organización, y menos por esta organización que por las relaciones de duración de los planos entre sí y respecto de su conjunto (328). También Gutiérrez Carbajo (2002: 139) aboga por la relevancia de la secuencia como serie de escenas vinculadas a la misma escena con respecto a esta misma y al plano.

La sucesión del montaje suele estar basada en la mirada o el pensamiento, «puesto que la mirada no es más que la exteriorización exploradora del pensamiento» (Martin 2005: 149-150), o, más bien, en la tensión mental. Dado un personaje que aparece en una toma, la siguiente nos podrá mostrar algo justificado por el personaje mismo (lo que ve o aquello en lo que piensa) o por el espectador (lo que este intenta ver o lo que desea, o algo fuera de su visión pero que le afecta por algún motivo), y esto ocurre porque ambas conciencias –la del personaje y la del espectador– «son asimilables en virtud de la identificación perceptiva del espectador con el personaje, fenómeno básico del cine» (150).

Según Mitry (1999: 320), los movimientos en cine, que pueden provenir tanto de los objetos y personas filmados como de la cámara o de las relaciones dinámicas que se establecen entre un plano y los siguientes, producen varias relaciones: de escala (de plano general a plano de conjunto, etc.); de intensidad (cantidad de movimiento de un plano general en relación con la cantidad de movimiento en el plano de conjunto, etc.); relaciones plásticas (estructura de una imagen en relación con las estructuras de las imágenes adyacentes, etc.) y relaciones de angulaciones y encuadres, que determinan las relaciones plásticas. El autor mantiene, asimismo, que de la relación entre dos imágenes, incluso estáticas, se deriva ya cierto movimiento, aunque no sea más que por la oposición de sus estructuras. Así, el paso de una a otra engendra «una relación dinámogena que supone cierto ritmo, que, evidentemente, se complica con relaciones de movimiento cuando las mismas imágenes son dinámicas», y determina que ese juego de estructuras y relaciones formales a lo largo del film es una cualidad significativa con efectos más o menos considerables. Por lo demás, Balázs (1978: 95-6) apunta que el film puede obtener efectos de gran delicadeza si consigue combinar adecuadamente el ritmo de las escenas con el ritmo del montaje, de manera que el director puede aumentar la tensión de las escenas dramáticas haciendo decrecer su ritmo, y puede asimismo **disminuir el ritmo** de la escena **únicamente** o llegar a detenerla un instante, etc.

Si tradicionalmente se había considerado que el fin del montaje era dar al espectador la percepción que tendría de ser testigo de los mismos acontecimientos, Martin (2005: 154-5) hace

notar que en la vida real solo percibimos del mundo lo que está a nuestro alcance –lo que implica una visión muy parcial–, mientras que, por el contrario, el director de cine reconstruye la realidad para brindarnos la visión más completa y mejor posible: así, selecciona elementos visuales y significativos cuya continuidad constituirá la historia y el film. El autor explica que cada toma debe preparar, suscitar y condicionar la siguiente con un elemento que requiera una respuesta o una realización que será satisfecha por la toma siguiente. Así, la tensión psicológica creada en el espectador debe ser satisfecha por la continuidad de tomas, de manera que el relato cinematográfico aparece como una serie de síntesis parciales (cada toma es una unidad, pero incompleta) que se encadenan «en una perpetua superación dialéctica» (151).

Las principales funciones del montaje, señala Martin (2005: 155-7), son:

1. Creación de movimiento: las imágenes de una película muestran un aspecto estático de los seres y de las cosas, y su sucesión es lo que recrea el movimiento y la vida (155). Por ejemplo, se puede dar la sensación de una flecha que se clava en un personaje, cuando simplemente se ha establecido esa *impresión* por medio de la sucesión de imágenes en el montaje.
2. Creación del ritmo: el *ritmo*, nace de la sucesión de los planos según sus relaciones «de *extensión* (que para el espectador es una *impresión de duración* determinada a la vez por la longitud real de la toma y su contenido dramático, más o menos interesante) y de *tamaño* (que se traduce por un choque psicológico tanto más grande cuanto más cercano sea el plano de la toma)» (157). Es una cuestión de distribución métrica y plástica en la que se juega con las distintas sensaciones que crean películas con tomas cortas y primeros planos y viceversa.
3. Creación de la idea: es la función más importante cuando responde a un objetivo expresivo, y consiste en reunir varios elementos tomados de la totalidad de la realidad y hacer que de su confrontación brote un nuevo sentido.

5.1.2.4.1 Tipos de transiciones en el montaje

Existen tres tipos de transiciones entre un plano y otro que se pueden utilizar en el montaje: el *corte* consiste en el empalme de dos planos sin ningún efecto, y suele conllevar una cierta continuidad; en el *encadenado*, una imagen se solapa con la siguiente, superponiéndose ambas durante unos instantes hasta que la primera se disuelve totalmente y permanece solo la segunda, y suele implicar una relación entre la imagen que se desvanece con la que va perfilándose. Balázs (1978: 124) observa que el encadenado despierta siempre la sensación de una relación interna entre dos imágenes. En el *fundido*, por el contrario, una imagen se va disolviendo quedando una transición en un solo color, siendo los más frecuentes el fundido en negro y el fundido en blanco, y suele significar un largo paso de tiempo. El fundido en negro se inventó como imitación a la sensación de oscuridad al cerrar los ojos, y se realiza cerrando lentamente el diafragma de la lente de la cámara para oscurecer gradualmente el film. Puede permitir, dice Balázs (1978: 121) la creación de una atmósfera muy expresiva: «Parece como si

mientras la imagen palidece lentamente, oyéramos la voz cada vez más tenue del narrador. Seguirá una pausa, un instante de reflexión. Con este recurso técnico se podrá evocar la melancolía de la despedida y de lo efímero». Y, continúa (122), si en la pantalla vemos «no sólo imágenes objetivas, sino oscurecimientos, iluminaciones, superposición de imágenes, si, en una palabra, se recurre a los efectos técnicos y fotográficos de la cámara, desaparece la comunicación objetiva. El narrador, el director, *el propio autor*, toma la palabra».

5.1.2.4.2 Tipos de montaje según la escala y duración de los planos

1.1.1.1.1.1.1.1.1 Montaje analítico

El montaje analítico se efectúa con encuadres de planos cortos y de corta duración. La realidad se analiza por medio de la fragmentación, creándose un ritmo rápido de sucesión de imágenes. Es un tipo de montaje que se presta más a lo expresivo y psicológico.

1.1.1.1.1.1.1.1.2 Montaje sintético

El montaje sintético se efectúa a base de encuadres que contienen planos largos y, usualmente, con profundidad de campo. Aparentemente no hay voluntad de análisis, dándose una visión más completa de la realidad. Este tipo de montaje suele exigir planos de mayor duración para dar tiempo suficiente al espectador para visualizar la escena entera y da al espectador una visión más aproximada a la propia del teatro, pues con esta prevalencia los puntos de atención vienen determinados por la colocación, el uso de la palabra en cada momento, los colores y otros recursos para captar la atención hacia los puntos de interés, tal y como se efectúa en la misma escena teatral. Aun así, y como en esta, el espectador es libre de obviar esa fuerza que le impulsa a dirigir su atención a un punto para explorar toda la *mise-en-scène*. En cambio, con el montaje analítico o la fragmentación de planos –de la que en todo caso nunca está totalmente libre el montaje sintético cinematográfico, y sí en cambio la escena teatral– el realizador dirige de una manera más radical y detallada la atención del público.

5.1.2.4.3 Tipos de montaje según la totalidad del film

5.1.2.4.4 Montaje narrativo

El montaje narrativo relata una acción, y su función es la de asegurar el encadenamiento de sus elementos con una relación de causalidad o de temporalidad y manteniendo su continuidad. Se aplica a films que cuentan una historia y es el utilizado con mayor frecuencia. Cada plano, dice Martin (2005: 144), aporta un contenido y hace que la acción progrese «desde el punto de vista del drama (el encadenamiento de los elementos de la acción según una relación de causalidad) y desde el punto de vista psicológico (la comprensión del drama por el espectador». El film se considera una totalidad significativa y, dependiendo del tipo de ordenación temporal, se distinguen cinco tipos. En el *montaje lineal* o *en continuidad* los acontecimientos se encadenan ordenadamente, con o sin elipsis temporales, mostrándose la acción en orden cronológico. En el *montaje invertido*, el orden cronológico se altera para dar subjetividad y dramatismo a la temporalidad de la acción, saltando del pasado al presente o

viceversa, de manera que presenta ruptura en la continuidad, retrocesos temporales o saltos hacia el futuro (*flashbacks* o *flash-forwards*). El *montaje alternado* se efectúa mediante paralelismo: muestra alternativamente acciones simultáneas, momentos sucesivos de una misma acción (plano/contraplano) o una acción desde distintos ángulos. El *montaje paralelo* muestra alternativamente acciones que no son forzosamente simultáneas ni siquiera contemporáneas, pero que tienen una relación temática y que se unen, dice el autor, con un fin simbólico o expresivo, «para que surja un significado de su confrontación» (171). Al no ser necesario que las acciones sean contemporáneas, es más sutil que el alternado y también más vigoroso, y puede ser considerado como una extrapolación del montaje ideológico. En este tipo de montaje el tiempo es indiferente, pues reúne acontecimientos alejados temporalmente: todo el interés «proviene de la reunión simbólica de estas acciones» (172). El *montaje convergente*, por su parte, muestra alternativamente grupos de imágenes procedentes de escenas diversas, pero que convergen en un momento dado espacial y temporalmente.

5.1.2.4.5 Montaje expresivo

... dos trozos de película de cualquier clase, colocados juntos, se combinan inevitablemente en un nuevo concepto, en una nueva cualidad, que surge de la yuxtaposición (Eisenstein 1958: 16).

En el montaje expresivo la relación de los planos no está basada en una lógica temporal, mantiene Aguilar (1996: 165-6), sino que tiene como finalidad crear la expresión simbólica de un sentimiento o de una idea. Martin (2005: 144-5) dice que las yuxtaposiciones de planos «tienen por objeto producir un efecto directo y preciso a través del encuentro de dos imágenes». Así, el montaje expresivo se propone expresar un sentimiento o una idea, dejando de ser un medio para convertirse en un fin: «lejos de tener por objeto ideal desdibujarse ante la continuidad facilitando al máximo las relaciones más elásticas de un plano a otro, por el contrario, tiende a producir en todo momento efectos de ruptura en la mente del espectador y a hacerlo tropezar intelectualmente para hacer más vívida en él la idea expresada por el realizador y traducida por la confrontación de los planos». El tipo de montaje expresivo más famoso es el de atracciones, y dentro de él pueden considerarse, según la clasificación de Eisenstein (1976), varias subcategorías. El *montaje expresivo métrico* o «*motor primario*» se basa en la longitud de los planos y es análogo al metro musical. El *montaje expresivo rítmico* o «*emotivo primario*» se articula tanto en función de la longitud de los planos como de la composición de los encuadres, por cuyo medio se intenta subrayar el impacto psicológico con otra sensación, retrasando o acelerando el ritmo real de un suceso en orden a un efecto expresivo. Tiene, dice Martin (2005: 160-5), un *aspecto métrico* que concierne a la longitud de las tomas, «determinada por el grado de interés psicológico que suscita su contenido (160-1); y además, el ritmo tiene *componentes plásticos*: el tamaño de la toma en relación con su longitud desempeña un papel importante (por ejemplo, una serie de primeros planos crea una tensión dramática extraordinariamente mantenida, mientras que los planos generales dan más bien una sensación penosa que puede indicar una espera angustiosa, una soledad oprimente o una ociosidad

convertida en ocupación absorbente, mientras que el paso directo de un plano general a un primer plano (montaje considerado “**anormal**”) expresa un brusco ascenso de la tensión psicológica (163). La sucesión inversa da un efecto de impotencia y fatalidad (corresponde a un **travelling** hacia atrás virtual y muy rápido), y el movimiento dentro de la toma también cumple una función en cuanto a la expresividad rítmica del montaje (164). El **montaje expresivo tonal** o «**emotivo melódico**» se funda en la resonancia emocional del plano, interviniendo componentes como el movimiento, el sonido y el tono (Martin 2005: 159). El **montaje expresivo armónico** o «**afectivo polifónico**» se deriva del resultado del conflicto entre el tono principal del fragmento y la armonía, y está basado en la dominante afectiva de la totalidad del film (159-60). Por fin, el **montaje ideológico** busca un sentido más intelectual en la narración de los hechos al crear o evidenciar diferentes tipos de relaciones entre sucesos, objetos y personas: las relaciones temporales, espaciales, causales, consecutivas, de analogía, de contraste, etc., que se crean entre los planos tienen el propósito de comunicar al espectador un punto de vista, un sentimiento, una idea. Para ello, en un nivel primario, se ajustan las tomas por una analogía psicológica entre contenidos mentales a través de la mirada, del nombre o del pensamiento; y en un nivel superior, «el montaje cumple una función **intelectual** propiamente dicha, al crear o manifestar relaciones entre acontecimientos, objetos o personajes» (Martin 2005: 171). Tiende a suscitar la participación activa del espectador, y la relación entre planos viene dada no por una relación directamente explicable, sino que se establece en la mente del espectador por asociación de ideas. Depende de la maestría del director que el mensaje sea lo suficientemente persuasivo para que el espectador lo acepte.

Eisenstein, a propósito del montaje ideológico, mantiene que se propone mucho menos asegurar la continuidad de un relato que construirlo, y menos expresar ideas a favor de este relato que **determinarlas** dialécticamente (citado en Mitry 1999: 427). Estas ideas, según el mismo Mitry (427) son conceptos que «pueden entrañar juicios de raíz de los sentimientos provocados, pero nunca son opiniones simplemente comunicadas o sugeridas por las imágenes, al no ser finalidad del arte, de ningún modo, formalizar pensamientos sino promover un acto de conciencia y suscitar la reflexión». La verdad estética, dice el autor (476), consiste en que el choque entre plano y plano no debe ser experimentado como tal, sino coincidir con las necesidades expresivas y, gracias a ello, ser experimentado como el contraste de los hechos, las cosas o los actos representados. Está, pues, justificado, en tanto que choque, por la emoción que tiende a expresar. El montaje intelectual es, en fin, según propugna Eisenstein (1976: 63-71), una combinación de lo intelectual y lo afectivo que se crea en la memoria reflexiva del espectador en base a las asociaciones creadas por las imágenes.

La importancia del montaje es tal que puede verse como colofón el ejemplo que cita Balázs (1978: 88) de la censura escandinava sobre la obra de Eisenstein, **El acorazado Potemkin** (1925). Efectivamente, debido a esta censura impuesta por el gobierno, la sucesión de escenas cambió, y en su versión el film presentaba un comienzo con un levantamiento del que no se ve la causa ni tampoco la ejecución impedida, continuando, como en el montaje eisensteiniano, con la

flota del zar que aparece y practica la ejecución: los amotinados tiemblan ante las bocas de los fusiles como resultado de la aparición de la flota zarista. El almirante da la orden de fuego y acaba el film, no mostrándose que el pelotón desobedece su orden: es decir, que los oficiales han restablecido el orden y los culpables reciben su castigo. Con este cambio operado por el montaje, afirma Balázs, la censura escandinava quedó completamente satisfecha: «El film más revolucionario se transformó en reaccionario, sin necesidad de modificar imágenes y subtítulos. Sólo el montaje era distinto. Obra de la tijera».

5.2 Códigos no específicos

Los códigos no específicos son todos aquellos que pueden aparecer en el texto y el contexto de los mensajes dramáticos y cinematográficos, pero que no son específicamente propios de sus lenguajes. Es decir, podrían no presentarse en ninguno de los dramas ni de los films existentes en la historia, mientras que los códigos específicos aparecen en todos ellos en una u otra forma debido a que son constituyentes de ellos como lenguajes. En una aproximación somera y no exhaustiva, se pueden considerar los siguientes:

5.2.1 Códigos lingüísticos

Según Lotman (1967: 260-1), el lenguaje verbal puede ser definido como el sistema modelador primario del que los demás son variaciones, de modo que la lingüística no solo sería la rama más importante de la semiótica, sino el modelo de cualquier otra actividad de estudio de los signos. La semiótica, pues, resultaría ser una derivación, una adaptación y una prolongación de la lingüística (Barthes 1964). Otra hipótesis más moderada metafísicamente, pero de las mismas consecuencias prácticas, señala Eco (1991: 261), sería la que mantiene que el lenguaje verbal es el único que puede cumplir los fines de una «efabilidad» total y, por ello, cualquier experiencia humana y cualquier contenido expresable mediante otros artificios semióticos «debería poder traducirse en términos verbales, sin que sea posible lo contrario». Eco, sin embargo, hace notar que, si la efabilidad del lenguaje verbal se debe a su gran flexibilidad articuladora y combinatoria y a que cualquier contenido expresado por una unidad verbal puede ser traducido por otras unidades verbales y a que gran parte de los contenidos expresados por unidades no verbales pueden ser traducidos igualmente por unidades verbales, es igualmente cierto que «existen muchos contenidos expresados por unidades complejas no verbales que no pueden ser traducidos por una o más unidades verbales, a no ser mediante aproximaciones imprecisas» (261), concluyendo que el lenguaje verbal es «el artificio semiótico más potente que el hombre conoce» pero que, no obstante, existen «otros artificios capaces de abarcar porciones del espacio semántico general que la lengua hablada no siempre consigue tocar» (263).

Nos encontramos en este punto, además, con la cuestión de la economía contemplada en los estudios de la pragmática, pues un gesto puede expresar en un instante los mismos significados que, de ser expresados con palabras, llevarían mucho más tiempo y esfuerzo. De la misma manera, y por una convención social altamente codificada, el color de un vestido puede

emitir un mensaje de condolencia (blanco en oriente y negro en occidente), o bien, mediante una simple imagen circular roja con un rectángulo blanco en su centro, indicarse una prohibición circulatoria. Ese es precisamente el caso del código de circulación, basado en figuras gráficas muy intuitivas, que, de ser sustituidas por lenguaje verbal escrito o hablado, imposibilitarían la rápida comprensión por parte de los integrantes del tráfico que regulan.

Efectivamente, es en esta diferencia expresiva donde radican algunas de las diferencias sustanciales entre literatura, teatro y cine. Estos dos últimos **muestran**, por ejemplo, por medio de los códigos asociados a lo visual (tamaño, forma, sistemas cromáticos...) multitud de signos icónicos, algunos de los cuales están altamente codificados; y, por medio de los códigos asociados a lo auditivo (prosodia, ruidos, música..., aparte de los diálogos), multitud de signos auditivos, de manera que el espectador experimenta una percepción audiovisual muy distinta a la que ofrece el lenguaje literario, en el que ha de “traducir” mentalmente algunos de los signos lingüísticos al recuerdo de los significantes perceptibles por los sentidos, y otros, simplemente, a sus conceptos. El lenguaje narrativo, que puede sumergirse con mayor profundidad en la psique del personaje describiendo lo que piensa o siente, con una evidente ventaja en estos puntos con respecto a los medios audiovisuales de expresión, no puede, como sí hacen estos, en cambio, mostrarlo en su corporeidad ni exhibir el mundo en el que habita, lo cual se puede realizar con contundencia y concreción sensible en el drama y, aún más, en el cine, que puede, incluso, presentar ese mundo tal y como lo perciben subjetivamente los personajes.

5.2.1.1 Código lingüístico escrito

El lenguaje escrito está estructurado en signos gráficos organizados para formar palabras y exige el conocimiento de ciertas convenciones ortográficas. Es un código básico tanto en el texto de la obra dramática como en el guion literario cinematográfico y el técnico, pero, como se ha visto, aunque estén expresados en el código lingüístico escrito, pueden considerarse dentro de un código propio de las acotaciones. En la representación teatral y en la película filmada, en cambio, adquiere mucha mayor importancia el código lingüístico oral, aun cuando el escrito pueda aparecer en rótulos explicativos, por ejemplo, de la localización de un lugar, explicitando el paso del tiempo, en un libro impreso o una carta, etc.

Arnheim (1996: 156) afirma que la palabra, en cuanto al contenido, posee el alcance de todos los demás medios juntos, pues tiene la capacidad de describir lo inmóvil y lo mutable, de saltar en el espacio y el tiempo y no solo de mostrar el mundo que percibimos con la vista, el oído o los demás sentidos, sino también «toda la esfera del alma, la imaginación, las emociones y la voluntad». Y no solo eso, sino que puede también abarcar «las conexiones lógicas e intuitivas que la mente humana establece entre ellas»; pero, con todo, la palabra no puede materializar las cosas hasta el punto de presentarnos su naturaleza material misma. Es decir, que la palabra describe, analiza, explora, pero –concluye– no **muestra** (156). Esta es la diferencia fundamental con el proceso de representación que se lleva a cabo en el teatro y en el cine con respecto a la literatura: de explicarnos el color, pasamos a verlo; de leer acerca de un

personaje, pasamos a percibirlo con su corporeidad, sus gestos, su tono de voz. La palabra escrita describe, explica, ahonda, analiza... Y, mientras que el código lingüístico está altamente convencionalizado, tanto la imagen como el sonido (y con ellos los códigos expresados por sus medios: los visuales, los proxémicos, etc.) suelen ser más intuitivos: simplemente, muestran lo que la palabra desmenuza analítica o descriptivamente en su explicación.

5.2.1.2 Código lingüístico oral

Si en los textos escritos (obra dramática y guion cinematográfico) que dan lugar a la función teatral y a la película el código empleado para la transmisión es el lingüístico escrito, en la realización efectiva de las obras la preeminencia pasa a ser del código lingüístico oral. Todo lo que es señalado como diálogo en la obra dramática o en el guion es interpretado verbalmente por los actores en la función o en el film, y todo lo que indica la presencia de ruidos o música pasa a materializarse en estos mismos.

El código lingüístico oral tiene unas características que lo diferencian radicalmente del escrito, pues sus mensajes nos llegan por medio del sentido del oído a través de las combinaciones de fonemas de la lengua empleada; no permanece en el tiempo a no ser que se grabe con aparatos registradores apropiados; se apoya y está íntimamente unido a los signos paralingüísticos –gestos, posturas, tono de voz, etc.– que acompañan la locución; y se va aprendiendo desde el nacimiento por un proceso de imitación espontáneo. Si en la función teatral suele darse una mayor preeminencia de este código en el llamado teatro de la palabra, en el film suele prevalecer la imagen, aunque, como acertadamente señala Mitry (1989: 114) y en contra de lo que se ha defendido en ocasiones, una buena película no tiene que tener necesariamente pocos diálogos: no influye la cantidad verbal, sino más bien el papel que esta juega. El autor establece una regla para el uso de la palabra hablada en el cine: «Sólo debe decirse aquello que no es mostrado, sólo debe ser oído aquello que no es mostrable, que forma parte del comportamiento de los individuos que actúan en una situación dada» (492), pues en teatro, dice, las palabras *ordenan* a las cosas *comparecer*; en la novela, las nombran o las *describen*, pero en cine «se las *muestra*: no hay, por tanto, lugar a explicarlas» (492).

Respecto a este controvertido tema, Martin (2005: 192) hace notar que el principal peligro que acecha a los realizadores con respecto al diálogo es el de hacer prevalecer la explicación verbal sobre la expresión visual, y señala que con la imagen, por medio de figuras como la metáfora, el símbolo, los movimientos de cámara, la angulación, el encuadre y los ruidos, se puede significar sin tener que explicar: «es decir, trasponer el sentido del plano del lenguaje verbal al de la expresión plástica» (192). De esta manera, lo verbal evita cumplir la función de simple paráfrasis icónica y, aún más importante, el director puede jugar «con la *posible dualidad entre las palabras y el contenido fáctico de la imagen*», pudiéndose generar como contrapunto o contraste efectos simbólicos muy ricos (189). Por ejemplo, el diálogo puede expresar algo que la imagen desmiente o viceversa; se puede mostrar por medio del campo/contracampo el efecto de un diálogo en el rostro del interlocutor, así como los efectos

que pueden añadirse con la voz en *off* o por medio de comentarios subjetivos en tercera o primera persona (191-2).

Balázs (1978: 198), por su parte, afirma que el film sonoro, al contrario que el escenario de Shakespeare, está tan lleno de imágenes visuales que queda poco espacio para la palabra. Así, el sonido «completará o subrayará las impresiones de la imagen, por lo que no deberá imponérsele al espectador», de manera que, en su opinión, el film sonoro exige un estilo de palabras ligeras, y consigna la posibilidad que existe en cine de destacar una frase sin necesidad de que, como en el teatro, el actor tenga que pronunciarla levantando la voz. Efectivamente, si en la escena teatral el actor es el único que puede acentuar una palabra o una expresión, en el cine el relieve se puede dar por medio del encuadre y de otras manipulaciones en la toma (198-9), así como por arreglos efectuados directamente sobre la grabación del sonido. El cine tiene, además, la posibilidad de deformar la voz para producir efectos cómicos (201), de terror u otros, mientras que en el teatro esta opción solo se podría dar en el caso de usar grabaciones, algo no específico del lenguaje dramático puro, sino del audiovisual.

Martin (2005: 188) considera los diálogos como elementos cinematográficos no específicos, a diferencia del montaje, al tiempo que consigna que están sometidos al encuadre lo mismo que la imagen, aunque en cierta manera escapan de él, ya que puede vincular distintas tomas creando una continuidad sonora. Los considera, además, un elemento de identificación y caracterización de los personajes, por lo que califica el doblaje como monstruosidad artística.

Conviene notar a este respecto que el doblaje no cambia necesariamente –aunque muchas veces quede alterada por defectos de la traducción o, simplemente, por la intraducibilidad de un idioma a otro de algunos juegos de palabras y expresiones– la materia y la forma del contenido, pero sí se sustituye la materia de la expresión (ya no es la voz del actor de la película original, sino del actor de doblaje) y la forma de la expresión (puesto que se ha traducido de una lengua a otra, y con ello el aspecto formal ha variado). Hasta cierto punto, por tanto, con una película doblada nos encontramos ante una obra distinta y, efectivamente, ni el mejor doblaje puede sustituir a la versión original. Sin embargo, paradójicamente y debido a la excelente escuela de doblaje en España, en algunas ocasiones se puede apreciar que la versión doblada supera incluso a la original. Véase por ejemplo, entre otros, el llamativo caso de *One, Two, Three (Uno, dos, tres*, 1961), del genial Billy Wilder, que contó con la actuación para la versión española de Ángel María Baltanás (doblando la voz del personaje principal, MacNamara, interpretado en el original por James Cagney), e Irene Guerrero de Luna (Phyllis MacNamara, interpretada en el original por Arlene Francis) (eldoblaje.com). Los efectos cómicos, de rapidez y nervio en el caso del personaje de MacNamara, quedan reforzados por la riqueza de entonación de Baltanás, lo mismo que las irónicas réplicas de su esposa, doblada por Guerrero de Luna. Otro ejemplo de interpretación vocal brillante es el de Rogelio Hernández, doblador habitual de Jack Nicholson, o el de Joan Pera, elegido personalmente por Woody Allen para interpretar su diálogo en todos sus personajes (Ginart 2007) tras el fallecimiento del que había sido su doblador habitual hasta su muerte en 1988, Miguel Ángel Valdivieso. Es obvio, en todo caso, que nunca se tratará de la

obra original, y que el resultado final dependerá de la pericia y el talento de los profesionales que realicen el doblaje.

El diálogo teatral es, dice García Barrientos (2001: 51) el componente verbal del drama, «**dicho** efectivamente por los actores-personajes en la escenificación». Al contrario que en la novela, en que el diálogo es siempre narrado, el dramático es directo y libre de cualquier mediación (52), y su destinatario último es el público (53). En cuanto a las formas en que se puede presentar el diálogo en teatro, García Barrientos (63-7) hace la siguiente distinción: el **coloquio** es la conversación entre dos o más personas; el **soliloquio**, el diálogo de un personaje que habla consigo mismo y sin interlocutor; el **monólogo**, un diálogo de cierta extensión sin respuesta verbal por parte del interlocutor; el **aparte**, el diálogo «que convencionalmente se sustrae a la percepción de determinados personajes presentes, para los que resulta no oído (mientras que para el público es perfectamente audible)» (65) y que, como el soliloquio, es específico teatral; y por último, la **apelación**, el diálogo «que se dirige directamente al verdadero destinatario de la comunicación teatral» (66), es decir, al público.

El cine emplea en raras ocasiones los recursos dramáticos del soliloquio, el aparte y la apelación en los films con guiones originales o basados en una novela, y la mayoría de las veces que aparecen se trata de una adaptación de una obra dramática previa que trata de respetar esas convenciones. El efecto, no obstante, nunca puede ser el mismo, pues no es el actor en carne y hueso, en ese “**aquí y ahora**” compartidos con el espectador, el que se dirige a ese público que coincide en sus mismas coordenadas espacio-temporales para plantearle una cuestión relevante, una duda moral o una broma apropiada al contexto en que se encuentran. No obstante y en todo caso, esa apelación se actualiza en cada nueva visualización de la película para ese espectador concreto en su “**aquí y ahora**” **determinados**, y cobra, en contrapeso con la ausencia física del actor, una mayor fuerza porque el actor se dirige directamente a la cámara y, por medio de ella, a la mirada de **todos y cada uno** de los espectadores del film a lo largo de la historia de una manera que al actor escénico le es imposible, pues, cuando más, podría mirar consecutivamente a algunos de los espectadores de cada una de las funciones teatrales.

Martin (2005: 192-3) establece la siguiente clasificación de diálogos en el cine:

1. Diálogos teatrales: son estrictamente escritos, como en teatro, y están hechos «para ser **dichos** ante la cámara, así como frente a las butacas de la platea; es el triunfo de la expresión del autor y del alma callejera, típicamente francesa, que ilustran Marcel Pagnol, Sacha Guitry, Henri Jeanson, Pierre Laroche, Michel Audiard y muchos otros» (192).
2. Diálogos literarios: en ellos coexisten las figuras retóricas con una supeditación a la imagen que no se da en los anteriores.
3. Diálogos realistas: traducen un deseo de expresión natural, simple y clara, imitando el estilo hablado cotidiano. El autor incluye en esta categoría las

posibles improvisaciones de los actores, cuando el director las fomenta o permite.

5.2.2 Códigos paralingüísticos

La paralingüística, dice Eco (1991: 27), estudia los rasgos que durante un tiempo fueron llamados «suprasegmentales» y que corroboran la comprensión de los rasgos lingüísticos propiamente dichos. Consta que también esos rasgos (ritmo de elocución, sollozo, suspiro, interjecciones vocales, murmullos, gemidos, etc.) son cada vez más segmentados o, al menos, segmentables y, por consiguiente, *«institucionalizados o institucionalizables»*, de modo que la precisión que adquiere esta ciencia va siendo equiparable a la que se ha alcanzado en la diferenciación entre fonemas. Entre los códigos paralingüísticos se encuentran la prosodia o entonación, la cinésica y la proxémica.

5.2.2.1 Prosodia

La prosodia o entonación utiliza las variaciones de elevación, de cantidad y de intensidad del habla articulada (Guiraud 1991: 65), y consiste en la modulación de la voz en la secuencia de sonidos del habla para reflejar diferencias de sentido, de intención, de emoción o de origen del hablante. En algunas lenguas el tono puede ser un elemento significativo lingüísticamente y, por lo tanto, constituirse en rasgo distintivo. Lógicamente, el código paralingüístico de la entonación no engloba este tipo, ya que en ese caso forma parte del código propiamente lingüístico de la lengua de que se trate, por ejemplo, el chino. La entonación marca asimismo las oraciones interrogativas y exclamativas, el tema y el rema, la topicalización, y da expresión a los sentimientos con matices diversos.

Balázs (1978: 199) opina que el film sonoro es más adecuado que el teatro para fijar los matices tonales, «que no sólo expresan los pensamientos lógicos del que habla, sino también aquellas disposiciones anímicas inconscientes que se reflejan en la mímica de las personas». Sin embargo, puede que sea una afirmación al menos parcialmente falsa, dado que la entonación tiene una importancia fundamental en el teatro, y uno de los entrenamientos fundamentales del actor dramático es el de la modulación de la voz, que ha de ser capaz de ser proyectada con suficiente volumen al mismo tiempo que mantiene el dominio de las técnicas expresivas.

Eco (1981: 18) considera, además, los segregados vocales, «el complejo de sonidos que, más que modular las emisiones fonéticas, las acompaña, como las nasalizaciones, las aspiraciones, los gruñidos, los “hum” de comentario e interjección, los ruidos de la lengua y labios», que, explica, han sido codificados bastante bien por la transcripción en forma dramática de los segregados vocales considerados como signos en las expresiones verbales de los cómics.

5.2.2.2 Cinésica

En Psicología, la cinésica es la disciplina que estudia el significado expresivo de los gestos y los movimientos corporales que acompañan los actos lingüísticos. La cinésica se conoce

también como *comportamiento cinésico* o *lenguaje corporal*, y es, como el código lingüístico oral, de aprendizaje espontáneo y temprano en la vida humana y adquirida por imitación, de manera que su reproducción puede ser tanto consciente como inconsciente y poseer un valor comunicativo intencionado o no intencionado. Emplea tanto la postura corporal como las expresiones faciales y los gestos: movimientos del rostro, de las manos o de otras partes del cuerpo con que se expresan diversos afectos del ánimo. Guiraud (1991: 65) constata que, aunque se trata de indicios espontáneos que cumplen una función expresiva, algunos están altamente **convencionalizados y muy elaborados en ciertas culturas: el italiano, por ejemplo, «“que habla con las manos” no efectúa una vana gesticulación como podría creerse a simple vista, pues cada gesto tiene su propia significación»**.

Aunque Balázs (1978) opina que la fisonomía y la mímica son las formas de expresión más subjetivas del hombre y que no dependen de reglas codificadas (50), es un hecho que existe un acuerdo tácito en cada sociedad por el cual ciertos gestos tienen un significado concreto. Paul Ekman, trabajando con Wallace Friesen, elaboró un método para descifrar las expresiones faciales al que llamó FAST (*Facial Affect Scoring Technique*). Este clasifica las imágenes utilizando fotografías y dividiendo el rostro en tres zonas: por una parte la frente con las cejas; por otra, los ojos; y, finalmente, el resto de la cara (nariz, mejillas, boca y mentón). Asimismo, elaboró un estudio códico llamado FACS (*Facial Action Coding System*). Ekman, Friesen y Hager (2002) distinguen cinco categorías de gestos:

- Gestos emblemáticos o emblemas: son señales emitidas intencionalmente y cuyo significado está convencionalizado.
- Gestos ilustrativos o ilustradores: acompañan intencionadamente a la comunicación verbal para matizar o recalcar el discurso, para sustituir alguna palabra, etc.
- Gestos reguladores de la interacción o reguladores: con los que se inicia, continúa, finaliza o regula la comunicación.
- Gestos emotivos o muestras de afecto: son los destinados a expresar estados de ánimo y reflejan los sentimientos de una persona.
- Gestos de adaptación o adaptadores: se usan para manejar emociones que no queremos expresar, para ayudar a relajarnos o tranquilizarnos, etc., y pueden ser voluntarios o involuntarios.

Entre los gestos tiene una importancia especial la mirada: con ella se expresan emociones y se regula el tipo de relación interpersonal. Sus gestos propios, muchas veces inconscientes, son la dilatación de las pupilas, la frecuencia y duración de la mirada, el parpadeo y la expresión.

El cine tiene una obvia ventaja sobre el teatro en cuanto a las expresiones cinéticas por la posibilidad del uso del primer plano, del primerísimo primer plano y del plano detalle. Así lo constata Agel (1968: 81), incidiendo en el poder significativo de la gestualidad, presente tanto en

teatro como en cine: para él, la expresión de la fisonomía de un rostro es completa y comprensible en sí misma, «y, por consiguiente, no tenemos necesidad de concebirla como existente en el espacio o en el tiempo», pues de alguna manera abolimos nuestra conciencia espacial y nos encontramos en otra dimensión, la de la fisonomía, apreciando no una figura de carne y hueso sino una expresión: así, «vemos emociones, humores, intenciones, pensamientos».

En una afirmación curiosa, Balázs (1978: 115) mantiene que no existe un movimiento expresivo más característico que la forma de andar, aunque solo sea por la inconsciencia del movimiento, pero también con intención, tratando de expresar con él alguna actitud y pudiendo así ser falseado. Si el actor teatral, dice el autor, carece de espacio, por lo que raras veces puede utilizar el andar como movimiento característico, el film puede utilizarlo fácilmente (115). Sin embargo, en teatro ciertos gestos y la misma postura del actor pueden ser tan expresivos como la forma de andar y suplir así, en alguna medida, la imposibilidad de desarrollarla en grandes espacios.

5.2.2.3 Proxémica

Proxémica es el término creado por el antropólogo Edward T. Hall en su obra de 1966, *The Hidden Dimension*, para describir las distancias medibles entre las personas mientras estas interactúan entre sí, así como sus significados e implicaciones. El término “proxemia” se refiere al empleo y a la percepción que el ser humano hace de su espacio físico, de su intimidad personal, de cómo y con quién lo utiliza, aunque hay que notar que los significados, asociados a la magnitud de la distancia, varían bastante dependiendo de cada cultura.

Hall (1993) describe dos tipos de espacios: el espacio fijo marcado por estructuras inamovibles, como las barreras de los países; y el espacio semifijo, que es el que se sitúa alrededor del cuerpo y que varía en función de las culturas. Asimismo, distingue cuatro tipos de distancia respecto al espacio personal:

- Distancia pública: se da a partir de aproximadamente tres metros y medio y se usa cuando un individuo se dirige a un grupo de personas. Es propia de conferencias, charlas, cursos, etc.
- Distancia social: entre aproximadamente un metro hasta los tres metros y medio. Se utiliza para un trato social con desconocidos.
- Distancia personal: entre cuarenta centímetros y un metro. Se da entre conocidos, amigos, compañeros de trabajo, etc.
- Distancia íntima: entre quince y cuarenta y cinco centímetros. Se traspasa únicamente por personas unidas emocionalmente. La siguiente distancia es la de quince centímetros, llamada zona íntima privada.

Guiraud (1991: 114-5) incluye también en la proxémica el tiempo de respuesta o de recepción del interlocutor, pues también ese rasgo temporal constituye un signo portador de

significado. La proxémica es particularmente expresiva y generadora de signos tanto en teatro como en cine, que hacen uso de ellos a imitación de las reglas proxémicas que rigen la vida real o, también, de una manera simbólica.

5.2.3 Códigos extralingüísticos

Los códigos extralingüísticos, aunque puedan emplearse combinadamente con signos lingüísticos, son los que tienen una cierta autonomía respecto del lenguaje. Las principales clasificaciones apuntan a tres grandes categorías de códigos, la primera de las cuales la constituyen los *códigos lógicos*, que expresan las relaciones del ser humano con el mundo; la segunda, los *códigos sociales*, que expresan las relaciones del ser humano como ser inmerso en una comunidad concreta; y la tercera, los códigos estéticos, por los que expresa su creatividad o su particular visión e interpretación del mundo.

5.2.3.1 Códigos lógicos

La función de los códigos lógicos consiste en significar la experiencia objetiva y la relación del hombre con el mundo. En su forma pura, dice Guiraud (1991: 87-8), el signo lógico es arbitrario y nomológico en la medida en que significa la forma y no la sustancia (en el sentido en que la lingüística emplea esos términos a partir de Hjelmslev).

5.2.3.1.1 Los relevos del lenguaje

Según Guiraud (1991: 61), se ubican aquí los diferentes alfabetos, como la escritura alfabética (y eventualmente silábica), el morse, el braille, el sistema marino de señales con banderas, el alfabeto digital de los sordomudos, las señales de *tam-tam*, el alfabeto de los prisioneros, los códigos criptográficos que reemplazan las letras del alfabeto por cifras, etc.

5.2.3.1.2 Códigos epistemológicos

Abarcan los distintos lenguajes científicos: el álgebra, las matemáticas, la física, la química... Sería lo que Peirce (1987: 245) califica como lógica exacta, que define como la ciencia de lo que es «cuasi necesariamente verdadero de los representámenes de cualquier inteligencia científica, para que puedan cubrir cualquier objeto, es decir, puedan ser verdaderos. O sea, la lógica exacta es la ciencia formal de las condiciones de la verdad de las representaciones».

5.2.3.1.3 Códigos científicos

Los códigos científicos, dice Guiraud (1991: 73) responden a dos grandes funciones: clasificar y calcular, origen de la distinción de dos grandes tipos: por una parte *taxonómicos*, y por otra *algorítmicos* y *operacionales*.

5.2.3.1.4 Artes adivinatorias

También las artes adivinatorias constituyen sistemas de signos que se consideran medios de comunicación con los dioses y el más allá o medios de adivinación del destino. Guiraud (1991: 78-81) relata como los más conocidos la astrología, la cartomancia, la quiromancia y la

oniromancia, además de otros de uso más residual. Otras artes adivinatorias son totalmente arbitrarias, «siendo su código una construcción abstracta y los signos combinaciones puramente lógicas (y no naturales). Es el caso de la **aritmancia** (adivinación por los números), la **paromancia** (adivinación por medio de vallas) y otros tipos de azar» (81). Pero las artes adivinatorias o «pensamiento salvaje», como lo denomina, son homoanalogías y postulan una semejanza no verificada entre dos series de fenómenos distintos, mientras que la ciencia está basada en una axiomática extraída de la observación de los fenómenos en sí mismos (83).

Como todos los códigos no específicos, pueden aparecer en teatro y en cine tanto en el texto como en el contexto, y es reseñable su importancia en *Macbeth* con las predicciones de las llamadas «*weird sisters*», que juegan un papel importantísimo en uno de los temas principales de la obra: el concepto de libertad versus destino.

5.2.3.1.5 Códigos prácticos: señales y programas

Guiraud (1991: 67) introduce la denominación de códigos prácticos para las señales y los programas, que tienen como función coordinar la acción por medio de conminaciones, instrucciones, avisos y llamadas de atención. Las primeras permiten dirigir la circulación o movimientos de conjuntos, mientras que los segundos son sistemas de instrucción para efectuar un trabajo, como por ejemplo el programa de una cadena de montaje o un molde de costura. Entre los sistemas de señalización más conocidos incluye los códigos de circulación vial, ferroviaria, aérea, marítima y fluvial. Señales y programas tienen en común su carácter estrictamente monosémico y un alto grado de convencionalidad que es siempre explícita y constrictiva. Además, la mayoría de esos sistemas son internacionales (70).

5.2.3.2 Códigos sociales

La comunicación social tiene por objeto significar la relación entre los hombres o los grupos y, en consecuencia, entre emisores y receptores (Guiraud 1991: 108). La sociedad, dice el autor, es un sistema de relaciones entre los individuos que tiene por objeto la procreación, la defensa, los intercambios, la producción, etc., por lo que las situaciones de los individuos en el seno del grupo y de los grupos en el seno de una colectividad debe ser significada. Este es el rol de las insignias y de las enseñas, que indican la pertenencia a determinada categoría social: clan, familia, profesión, asociación, etc., mientras que los ritos, las ceremonias, las fiestas, las modas, los juegos, etc., son modos de comunicación por medio de los cuales el individuo se define en relación al grupo y el grupo en relación a la sociedad, a la vez que ponen de manifiesto el papel que cada uno asume dentro de ellos. A través suyo, el individuo revela su identidad y su pertenencia al grupo pero, simultáneamente, reivindica e instituye esa pertenencia. La experiencia social es de doble tipo: lógico y afectivo. De la lógica proceden los signos que indican la ubicación del individuo y del grupo en la jerarquía y la organización política, económica e institucional; de la afectividad, los que expresan las emociones y sentimientos que el individuo o

el grupo experimenta con respecto a otros individuos u otros grupos. Pero ambos, matiza el autor, están estrechamente imbricados (109).

Además, Guiraud (117) define otra característica de los signos sociales: la mayoría de ellos se generan bien por metáfora o por metonimia (por ejemplo la balanza y la espada de la justicia, **la inclinación de cabeza y el besamanos que evocan el “homenaje”...**), pero perduran a menudo conservando solo un valor simbólico degradado cuyo sentido original se ha perdido. Asimismo, están fuertemente connotados en valores que tienen su origen en una simbólica arraigada en el inconsciente colectivo y, por su naturaleza icónica, el emisor es frecuentemente portador del signo y al mismo tiempo su referente, dando como resultado una «contaminación» entre la función referencial y la emotiva (118). Es decir, en los códigos sociales el hombre es a la vez el vehículo y la sustancia del signo, el significante y el significado. En realidad, es un signo y, por lo tanto, una convención.

Aunque voy a tratar de presentar un ensayo de sistematización de estos códigos, hay que tener presente la lúcida observación de Barthes (1976: 37), que esclarece la interdependencia de unos códigos respecto a otros. Esta afirmación se aplica especialmente a los códigos sociales, en los que es probable que «las grandes funciones semánticas no sólo se comuniquen entre sí, sino que también se recubran parcialmente» (37). Así, la forma de los significados del vestido es en parte la misma que la de los significados del sistema alimentario, «articulados ambos sobre la gran oposición del trabajo y de la fiesta, de la actividad y del ocio», lo que haría a fin de cuentas necesaria «una descripción ideológica total, común a todos los sistemas de una misma sincronía». Esta visión total, seguramente, pondría de manifiesto que existen códigos subyacentes o primarios que se manifiestan una y otra vez y están presentes en todos los demás códigos.

La imagen fue, constata García Jiménez (1996: 7), antes que la palabra, vehículo de comunicación y de expresión, y según Ávila (2011: 20), el lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual. Como código específico maneja conceptos como tamaño, forma, color, textura, iluminación, «que interrelacionados (compositivamente) nos generan significados que nos permiten comprender nuestro entorno» (20). La imagen es, además, para la autora, una forma simbólica de conocimiento (23). La clasificación que hace Acaso (2011: 29-43) de estos códigos visuales es en base a dos criterios: por una parte, las herramientas de configuración (tamaño, forma, color, iluminación, textura), y por otra, las herramientas de organización (composición y retórica visual). Estas dos últimas herramientas, sin embargo, se pueden considerar tanto dentro de los códigos que regulan el espacio como de los de la retórica: así, figuras estilísticas como la metáfora, la metonimia, la anáfora, el paralelismo, la elipsis, etc., pueden expresarse tanto por medio de imágenes visuales como por medio del lenguaje verbal escrito, del lenguaje verbal hablado, de los gestos, etc., de manera que constituyen por sí mismas un código que, simplemente, se manifiesta en distintas materias y formas de expresión.

Por tanto, los que inicialmente había conceptualizado como *códigos visuales*, y en aras a una mayor exactitud pasé a denominarlos *códigos del lenguaje visual*, considerando que el sentido a través del cual se percibe un código no determina a este, paso a englobarlos simplemente dentro de los *códigos sociales*. Entre ellos se incluyen los códigos referentes a la forma, el tamaño, el color, la textura y la iluminación; y, si observamos que normalmente los percibimos a través de la vista, es fácil llegar a la conclusión de que no están necesariamente ligados a ella, a excepción del color y la luminosidad. Son, en realidad, códigos independientes que, dada la preeminencia de la percepción visual sobre ellos, se asocian normalmente al lenguaje visual. Pero es obvio que en cierta medida el tamaño, la forma y, especialmente, la textura pueden disociarse de la vista para asociarse preferentemente al sentido del tacto. Estos códigos independientes, por tanto, de la percepción visual, podrían englobarse como códigos que regulan aspectos de la materia y la energía, como códigos lógicos, pues son las relaciones formales que se establecen en sus distintas modalidades las que los determinan. Pero ¿hasta qué punto no son también códigos sociales, puesto que el tamaño y la forma están en la base de muchas sistematizaciones de este tipo?

Por ello, esos códigos normalmente asociados al lenguaje visual y que como tal se consideran podrían englobarse en otros tipos de códigos: por una parte, los *códigos espaciales* (que englobarían las reglas que rigen las asociaciones de tamaño, forma y textura); por otra, los *códigos de la energía*: los del color y de la iluminación. Y finalmente, la textura se podría englobar también dentro de los sistemas táctiles, pero no únicamente en ellos. La clasificación que empleo aquí es, pues, provisional y trata únicamente de ser una aproximación útil para la consideración de los códigos relevantes en los lenguajes dramático y cinematográfico.

Mientras que el teatro emplea directamente los códigos del tamaño, forma, color, textura e iluminación, el cine los maneja por medio de la imagen que capta un objetivo y se reproduce posteriormente en una pantalla, sea esta del tipo que sea.

5.2.3.2.1 Código del tamaño

El código del tamaño funciona en relación con la escala del usuario y a través de un sistema de comparaciones –**pequeño, grande, enorme...**–, que percibe en relación a su propia envergadura. Emplea los criterios de impacto psicológico, efecto de notoriedad y comodidad de manejo o de ubicación (Acaso 2011: 30).

A este respecto, el código del tamaño no solo funciona en cine, al igual que en teatro, en el mundo de la diégesis, sino también en la manera en que se produce la exhibición. Por ejemplo, el cinematógrafo amplió el marco sin tener que agrandar el formato de la película, mientras que la visión doméstica del cine condiciona su recepción por motivos tan simples como el de la incapacidad de percibir ciertos detalles demasiado pequeños, que sí serían visibles en una pantalla cinematográfica. Pero esta sistematización funciona muy especialmente en cine en la escala de planos, que dirigen la atención del espectador y, por medio del criterio citado del impacto psicológico y del efecto de notoriedad, manipula fácilmente lo que el realizador quiere

resaltar del relato. Lotman (1988: 318) opina que esta técnica de gradación de planos no existe solo en cine, sino que se percibe en la narración literaria, en la que se presta «una misma atención o espacio a fenómenos de características cuantitativas diversas» (318); es decir, por medio de la relevancia –**tamaño** que ocupa un episodio concreto dentro de la narración– se da más importancia a un episodio que a otro, y esta posibilidad de destacar acciones por medio de ese “**tamaño relativo**” también la exhibe, obviamente, el teatro.

5.2.3.2.2 Código formal

La forma es la configuración exterior de la materia, sus límites exteriores. Se suele clasificar en dos grandes grupos: el constituido por las formas orgánicas (usuales en el mundo natural) y el de las formas artificiales (creadas por el hombre). Adorno (2011: 31-3) considera en el código formal no solo la forma del producto visual como objeto, sino también la forma del contenido del producto visual y la forma del espacio que alberga el producto visual. A este respecto, son especialmente relevantes las teorías de la Gestalt, que estudian los procesos de la percepción visual.

5.2.3.2.3 Sistemas cromáticos

Los dos tipos de colores básicos son los colores pigmento (el color está formado por materia) y los colores luz (el color está formado por energía). Los primeros, propios de las pinturas, ilustraciones, etc. –y por supuesto del teatro–, actúan por síntesis sustractiva, siendo sus primarios el cian, el amarillo y el magenta, y el negro el tono resultante de la suma de todos. Los segundos, propios de las pantallas de cine, de ordenador, etc., actúan con síntesis aditiva, siendo los primarios el rojo, el verde y el azul, produciendo la mezcla total el color blanco. El teatro, pues, usa los colores pigmento, mientras que en cine se transmiten los colores luz propios de la imagen cinematográfica.

Los sistemas cromáticos se usan tanto en teatro como en cine, aunque en este último hay una mayor posibilidad de manipulación y se da, además, un inevitable paso de los colores pigmento que componen la materia a los colores luz que capta la cámara y se proyectan en pantalla, lo cual siempre introduce un elemento de desviación respecto del color original y su percepción.

En la obra de teatro representada se puede hacer uso de los sistemas de connotaciones del color tanto en el vestuario como en el decorado, el maquillaje o el tipo de iluminación, que determinará la atmósfera que envuelva el drama. En cine, además de estas posibilidades, se cuenta con la de utilizar únicamente la gama cromática de negros, blancos y grises. De hecho, Kracauer (1996: 11-2) limitó su estudio del cine a las películas en blanco y negro por considerar las otras variedades menos importantes y porque, opina, tienden a reducir y no a intensificar su efecto. En efecto, la nomenclatura más elemental –dice Arnheim (1995: 365)– «distingue únicamente entre oscuridad y claridad, siendo clasificados todos los colores conforme a esa dicotomía simple», y coincide con Kracauer al señalar que la reducción de los valores cromáticos reales a una serie monocromática de grises (que va desde el blanco puro hasta el negro más

oscuro) constituye «una beneficiosa distinción respecto de la naturaleza, que hace posible la elaboración de imágenes significativas y decorativas mediante el uso de la luz y la sombra» (55). Por este medio, además, se pueden reflejar rostros «poco terrenales» especialmente bellos y que dan la impresión de ser una creación artística y no un fenómeno natural (56). El autor señala, asimismo, que cuando una lengua cuenta con un tercer nombre de color, este es invariablemente el rojo, abarcándose con ese término los rojos, anaranjados y la mayoría de amarillos, rosados y morados, incluido el violeta, repartándose el resto entre oscuridad y claridad (negro y blanco) (365). Y aunque la percepción del color se considera secundaria con respecto a la percepción de las formas en la estructuración del mundo sensible, dice Mitry (1989: 150), se añade a esta con éxito.

Arnheim (1995: 366) señala a este respecto la mayor capacidad perceptual para distinguir diferencias de forma muy pequeñas (somos capaces, por ejemplo, de identificar millares de rostros humanos con bastante seguridad), mientras que el número de colores que podemos reconocer nítidamente apenas excede de seis: los tres primarios y los secundarios que vinculan unos con otros. Si el ser humano es sensible para distinguir tonalidades sutilmente diferentes, para la identificación de memoria de las mismas el poder de discriminación es muy limitado. ¿La razón?: «porque es mucho más difícil retener en la memoria las diferencias de grado que las de clase», se responde Arnheim (366). Por eso, la forma es mejor medio de identificación que el color, «no sólo porque ofrece muchas más clases de diferencia cualitativa, sino también porque sus caracteres distintivos son mucho más resistentes a las variaciones ambientales» (367). Así lo confirma también Mitry (1989: 163), explicando que «en el plano perceptivo, los colores tienen mucha menos fuerza que las formas. No pueden, por tanto, arrastrar a éstas, y no pueden hacer otra cosa que someterse a su realidad o a su irrealidad supuesta». Por ello, la forma es un medio más seguro de identificación que el color, a menos que —matiza Arnheim (1995: 368)— «la discriminación cromática se reduzca a los primarios fundamentales».

Arnheim (1995: 369-70) explica que, así como Roscharch en su famoso test de personalidad no ofrecía ninguna explicación teórica de la relación que postulaba entre comportamiento perceptual y personalidad, Ernest Schachtel sugirió que la experiencia del color se asemeja a la del afecto o a la emoción. El autor llega así a la conclusión de que con el afecto y la emoción solemos ser receptores pasivos de una estimulación, pues la emoción «no es producto de la mente activamente organizadora: únicamente presupone una clase de actitud abierta, que, por ejemplo, una persona deprimida puede no tener», concluyendo que la emoción nos alcanza como el color, mientras que la forma parece exigir una respuesta más activa que implica varios pasos: observar el objeto visualmente, establecer su esqueleto estructural y relacionar las partes con el todo. Y concluye: «en la visión del color la acción parte del objeto y afecta a la persona, pero para la percepción de la forma es la mente organizadora la que sale hacia el objeto» (369). Sin embargo, ligar absolutamente el color a una experiencia emocional y la forma al control intelectual, dice Arnheim (369-70), es una afirmación demasiado estrecha, especialmente respecto al arte, de manera que «son probablemente las cualidades expresivas

(primariamente del color, pero también de la forma) las que espontáneamente afectan a la mente que las recibe pasivamente, mientras que la estructura tectónica del esquema (característica de la forma, pero que también se encuentra en el color) da trabajo a la mente activamente organizadora» (370). No obstante, Mitry (1989: 153) constata que los colores por sí mismos sí producen efectos físicos: el rojo es dinámico, mientras que el violeta es deprimente e inhibitorio, aunque exista en su significación una ambivalencia (154), de manera que resume así el proceso:

1. Actuando como excitantes sensoriales, los colores son vinculados simbólicamente a tendencias cuyas excitaciones provocan reacciones de la misma naturaleza o del mismo orden.
2. «Abstraídos los fenómenos concretos que los producen, los colores se convierten en otros tantos valores “en sí” cuyas significaciones pueden relacionarse con las cualidades de sentido opuesto». Es decir, se da a los colores un *sentido arbitrario*, haciendo de ellos un *signo* «que se manifiesta en el activo de las tendencias significadas según un juicio de orden social o afectivo».
3. Aun cuando los símbolos están basados en asociaciones sensoriales evidentes, su sentido se va perdiendo en generalidades, permaneciendo únicamente como conceptos «que hacen alusión a veces lejana al sentido de los primitivos excitantes». De esta manera, al volverse más y más subjetivos, los colores «no tienen otra significación que por referencia al sistema escogido por el autor» (155-6).

Así lo había contemplado ya Eisenstein (1958: 111), afirmando que el problema del color no puede ser resuelto por un “catálogo fijo” de símbolos de color, sino que «la *inteligibilidad emocional y la función del color surgirán del orden natural en que se establezcan las imágenes de color de la obra, de acuerdo con el proceso de delinear el movimiento vivo de la obra completa*». De esta forma, el maestro soviético niega las correspondencias absolutas entre colores y emociones específicas, manteniendo, por el contrario, que es el propio autor quien ha de decidir «qué colores y sonidos servirán más para la *expresión o emoción*» que necesita comunicar (112). Eisenstein rechaza (112-3) así un sistema unívoco de correspondencias; y, aun admitiendo que la interpretación “comúnmente aceptada” puede servir de impulso –y muy eficaz– para la construcción de las imágenes de color del drama, sin embargo, una ley enunciada no legitimará «ninguna correspondencia absoluta “en general”, sino que exigirá que la validez de una clave de color precisa que cubra toda una obra, derive de una estructura de imágenes en ceñida armonía con el tema e idea de la obra», considerando inútil buscar una correlación absoluta entre color y emoción (104).

Coinciden con estas opiniones Grau y los demás teóricos que formularon el *Manifiesto sobre el color* (1989: 315-20), admitiendo una indiscutible eficacia de este sobre la recepción, pero negando el valor simbólico general y unívoco que tenía en la Edad Media, «cuando la

simbología metafísica de los colores era conocida y practicada». Así, perdido «el sentido colectivo de lo sagrado», cada artista se ve obligado a crear su sistema propio de símbolos de acuerdo con su particular intuición. Además, por la noción pragmática de la economía, estos teóricos resaltan la importancia que puede adquirir un color que aparece solo en un momento de una película, junto con las múltiples formas de expresión que se desprenden de este concepto (319). Es notable a este respecto el ejemplo del uso del color en la película de Steven Spielberg *Schindler's List* (*La lista de Schindler*, 1993), rodada íntegramente en blanco y negro, en la que únicamente aparece coloreado en rojo (el color que se identifica en tercer lugar tras el blanco y el negro) el vestido de una niña judía a partir de la masacre del gueto de Cracovia. La importancia que adquiere este como símbolo es máxima: la niña se transforma en imagen del pueblo hebreo exterminado, y su vestido rojo adquiere todas las connotaciones de sangre y de violencia que expone la escena. El símbolo se consume cuando, entre el bulto informe de cadáveres volcados a una fosa común, se puede distinguir de nuevo su cuerpo, ataviado con el vestido rojo y ya sin vida.

En resumen, aunque no existe una equivalencia universal de los significados de los colores, no se puede negar, sin embargo, que el juego de tonalidades –tonos claros, apagados, brillantes, saturados, etc.– puede influir intensamente en la percepción visual. Y es que el lenguaje del color, dice Grau (1989: 319) es mucho más sutil que el de las palabras: «Como la música, es captado directamente por los sentidos, no por el entendimiento, y éste, en todo caso, sólo puede acusar una emoción que le es anterior», concluyendo que esa ausencia de la razón en la percepción del color hace doblemente delicado su empleo.

5.2.3.2.4 Código de la iluminación

Martínez Castillo (2005-2007) explica que el código lumínico se refiere al tratamiento luminoso con el que se representa la imagen y el tema en general. «Lo mismo que en la perspectiva central se impone un sistema de convergencia sobre un conjunto de formas, así *la iluminación es la imposición perceptible de un gradiente de luz sobre la luminosidad objetual y los colores objetuales de la escena*», dice Arnheim (1995: 342), dependiendo esta luminosidad de la distribución de luz dentro de la situación total, de los procesos ópticos y fisiológicos que se operan en los ojos y el sistema nervioso del observador y de la capacidad física del objeto para absorber y reflejar la luz que recibe. Esta capacidad física, continúa Arnheim (337) recibe el nombre de luminancia o reflectancia, y es una propiedad constante de toda superficie por la que, según la intensidad de la iluminación, un objeto reflejará más o menos luz, pero su luminancia, esto es, el porcentaje de luz que devuelve, seguirá siendo la misma. Así, por ejemplo, un pedazo de terciopelo negro, que absorbe gran parte de la luz que recibe, puede, si está muy iluminado, enviar tanta luz como un pedazo mal iluminado de seda blanca, que por sí misma refleja casi toda la energía (337).

Martínez Castillo (2005-2007) distingue tres aspectos en la iluminación: la naturaleza de la luz, su calidad, y su dirección. La naturaleza de la luz puede ser natural o artificial; su calidad

alude a la luz fría, a la luz cálida o a la luz de color; y la direccionalidad, a la situación espacial y la variedad de la fuente luminosa. La iluminación contribuye a crear la atmósfera y también a producir efectos dramáticos, y existen al menos cuatro fuentes de luz, explica el autor: la principal (*key light*); la de relleno –secundaria o complementaria– (*fill light*); la posterior –detrás o contraluz– (*back light*); y la luz de fondo, y la combinación de todas ellas va a añadir significados a las imágenes. Por ejemplo, una luz frontal aplasta las figuras y les da un aspecto vagamente irreal, mientras que la iluminación posterior separa las figuras del fondo y agrega tridimensionalidad a la imagen; la luz lateral y la cenital, que se dirige de arriba abajo, acentúa volúmenes, y la luz de abajo a arriba puede producir deformaciones inquietantes o siniestras. Igualmente, la luz puede determinar el significado de la imagen, mostrando de manera evidente algunas cosas y ocultando otras por medio de luces y sombras, es decir, creando atmósferas determinadas para producir muy diversas sensaciones.

El autor distingue asimismo dos tipos básicos de iluminación: iluminación suave o tonal (iluminación difusa que reduce los contrastes y permite apreciar los detalles, y que se consigue compensando la luz principal con la de relleno) e iluminación dura o de claroscuro (iluminación direccional que destaca las formas y contornos creando un contraste). Martin (2005: 65) sitúa la primera utilización de la luz con efectos dramáticos en cine en la película *The Cheat*, 1915 (*El fraude*), en que las luces violentas que recortan las sombras dramatizan la pasión y los celos. A este mismo respecto, Revault (2003) distingue tres tipos de iluminaciones, y hay que añadir que son igualmente aplicables al teatro y al cine:

- Clásica: propicia los significados obvios. Es sobresignificante y cercana a la escritura dramática.
- Barroca: multisignificante de todo tipo de significados al mismo tiempo, tanto los obvios como los obtusos. Su equivalente en literatura estaría en los relatos épicos con muchas lecturas y contradicciones.
- Moderna: infrasignificante. Su equivalente en la literatura sería el naturalismo o el realismo.

5.2.3.2.5 Código de la textura

La textura es la estructura y disposición de las partículas de un elemento material, y puede ser percibida tanto a través de la vista como del tacto. Acaso (2011: 37-8) distingue tres tipos: la textura real, la textura simulada y la textura ficticia. La primera es aquella cuya impresión óptica corresponde a la realidad de la textura material, mientras que la segunda –la textura simulada o *visual*– alude a que lo que vemos no coincide con lo que percibimos a través del tacto: es el caso del cine, la fotografía, etc., en que el tacto percibe una pantalla o un papel bidimensional y, sin embargo, la vista capta la apariencia de materia corporal humana y la propia de los demás objetos captados por la cámara. La textura ficticia, por su parte, es la que engaña al receptor haciéndole creer que el material empleado es distinto al que realmente es, y es muy utilizada en la imagen comercial.

Los códigos que se refieren a la textura trabajan con los valores tanto denotativos como connotativos que los distintos materiales, reales o simulados, pueden transmitir: el mármol, por ejemplo, como material clásico y valioso y opuesto al plástico, que nos conecta con ideas como la industrialización, el material de desecho, etc. (Acaso 2011: 37-8), y pueden tener empleos muy expresivos tanto en teatro como en cine.

5.2.3.2.6 Comunicación táctil

Aunque la comunicación táctil está prácticamente excluida de los medios teatral y cinematográfico en cuanto que procesos de comunicación, en su texto y contexto puede aludirse a ella y ser portadora de sentido. Quedarían incluidas en ella las sensaciones de contacto, presión, temperatura o textura de lo palpado, y estaría organizada en gradaciones del nivel de contacto que un sujeto mantiene con otro sujeto u objeto, de la presión, de la temperatura y la textura de ambos, en un amplio abanico que iría desde un contacto suave a otro violento, desde uno leve hasta una presión máxima, desde una temperatura gélida hasta otra ardiente, desde una textura suave a otra áspera o rugosa, etc., con los juegos de denotaciones y connotaciones que por medio de todas esas características se pueden transmitir.

5.2.3.2.7 Código del gusto

Además de los cuatro sabores que tradicionalmente se distinguían —dulce, salado, amargo y ácido—, el científico japonés Kikunae Ikeda distinguió un quinto sabor, el umami, debido a la **presencia de glutamatos (O'Connell 2001 y Umami Information Center 2014).**

Los sabores, además de indicar si un alimento es comestible, han dado lugar a elaborados códigos sociales con marcadas diferencias y matices en cada país y cultura. Para Barthes (1976: 26), la alimentación es también una lengua que está constituida por reglas distintivas: de exclusión (tabús alimentarios); de oposiciones significantes entre unidades (por ejemplo, dulce/salado); de reglas de asociación, ya sea simultánea (a nivel de un alimento) o sucesiva (a nivel de un menú); y de los protocolos, que funcionan como una «**retórica** alimentaria». El habla, por su parte, comprendería todas las variaciones personales o familiares de preparación y de asociación.

5.2.3.2.8 Sistemas olfativos

La existencia de sistemas olfativos, dice Eco (1991), había ya tentado a los poetas románticos, que revelaron la existencia de olores que funcionan como indicios o como indicadores proxémicos (26). Evidentemente, los olores son en un primer nivel indicios, y podría efectuarse una codificación exhaustiva primeramente en cuanto a su significación: peligro/ausencia de peligro; materia alimentaria/no alimentaria; materia en buen estado/en mal estado, etc. Además, a partir de la obra de 1985 de Andrew Dravniek, ***Atlas of Odor Character Profiles***, se han efectuado diversos estudios que catalogan en diez los olores que percibe el ser humano: maderas o resinas; fragancias florales; frutal no cítrico; olor químico; mentolado o refrescante; cítrico; dulce; quemado o ahumado; y dos tipos de olores

nauseabundos: acre y putrefacto (cf. G. S. 2013 y Castro 2013). Estos tres últimos, por ejemplo, serían indicadores de peligro, especialmente el quemado y el putrefacto, por ser indicios, el primero, de un posible incendio o de la presencia de material en combustión, y el segundo y tercero, de una proliferación de microorganismos patógenos y, por consiguiente, de una enfermedad o de la posibilidad de contraerla para el ser humano. El mundo de los perfumes, además, funciona también no solo a nivel denotativo, como los indicios naturales, sino a nivel connotativo, con importantes vínculos con los códigos proxémicos.

5.2.3.2.9 Semiótica médica

Eco (1991: 27) observa que la semiótica médica estudia, por un lado, los síntomas como alteraciones externas o internas y, por otro, la relación comunicativa y los códigos empleados en la interacción entre médico y paciente. Señala, asimismo, que hasta el propio psicoanálisis es una de sus ramas, puesto que «tiende a ser bien la codificación sistemática, bien la interpretación textual continua de determinados signos o símbolos proporcionados por el paciente, ya sea a través del relato (por mediación verbal) de los propios signos, o a través de la propia estructura sintáctica y de las particularidades semánticas (*lapsus*, etc.) de su relato verbal». Efectivamente: según Guiraud (1991: 83), el psicoanálisis confirmó el valor de numerosos símbolos y considera los sueños como una comunicación efectiva del inconsciente, a la vez que la psicopatología admite actualmente que la enfermedad puede ser un modo de comunicación y corresponder a perturbaciones y a una impotencia por parte del sujeto de comunicarse normalmente.

En *Macbeth* se da el espléndido ejemplo de la sintomatología que Lady Macbeth presenta posteriormente a la consumación de los asesinatos; y también, aunque de manera muy distinta, pueden considerarse los síntomas del propio Macbeth si admitiéramos la interpretación de estos no como verdaderas visiones, sino manifestaciones de su psique atormentada, así como el insomnio que tan poéticamente expresa Shakespeare: «*Methought, I heard a voice cry, "Sleep no more! [...] Glamis hath murdered sleep, and therefore Cawdor / Shall sleep no more. Macbeth shall sleep no more"*» (II, 2: 130).

5.2.3.2.10 Códigos del protocolo

Los códigos del protocolo tienen la función de exteriorizar, reconocer e identificar las relaciones entre los sujetos de una sociedad. Entre ellos están los saludos, los títulos, las fórmulas, los modales, etc. (Guiraud 1991: 119-20).

5.2.3.2.11 Códigos rituales

El emisor en los códigos rituales es el grupo, no el individuo, dice Guiraud (1991: 120). Los ritos tienen un carácter simbólico: son representaciones del mundo entre los que se cuentan el culto religioso –vínculo que une a un grupo con la divinidad–, los cultos familiares y los nacionales, los pactos, tratados y alianzas, los ritos de iniciación, de entronización, etc. En *Macbeth* se pueden observar estos códigos con profusión, y en las tres versiones analizadas

cambian sustancialmente y, junto con ellos, los significados simbólicos asociados. En teatro y cine, además de poder presentarse como parte del texto y del contexto de la obra, los códigos del protocolo rigen también la exhibición pública, pues se sigue no solo un ritual determinado por el que los espectadores van tomando asiento —se ilumina la escena o la pantalla al mismo tiempo que se hace la oscuridad en la sala, se comienza la representación o la proyección, a la que sigue la reacción del público, etc.—, sino también, especialmente en los estrenos tanto teatrales como cinematográficos, diversos protocolos por los que ciertos asientos se asignan a ciertas personalidades, a la prensa y a la crítica, existe un orden en la presentación, etc.

5.2.3.2.12 Códigos de la moda

Las modas son usos, modos o costumbres que están en boga en un tiempo y lugar determinados. Definen al grupo y, dice Guiraud (1991: 122), proceden de un doble movimiento centrípeto y centrífugo: por un lado, el deseo de identificación con una colectividad de prestigio, que provoca la adopción de signos que la caracterizan; y por otro, el rechazo a esa identificación, que suscita su abandono y la adopción de otros contrarios. Debido a este doble movimiento, dice el autor, la moda es sumamente variable y creadora.

1.1.1.1.1.1.1.3 Etiqueta

La etiqueta es el ceremonial de los estilos, usos y costumbres que se usan tanto en actos públicos como en la vida privada, y existe no solo como sistema gestual, sino como sistema de convenciones, tabús, jerarquías, etc.

1.1.1.1.1.1.1.4 Código del vestuario

Barthes (1976: 26), define la vestimenta como «lengua», la cual está constituida «1) por las oposiciones de piezas, aplicaciones o “detalles” cuya variación provoca un cambio de sentido (una boina no tiene el mismo sentido que un sombrero hongo); 2) por las reglas que presiden la asociación de las piezas entre sí, ya sea a lo largo del cuerpo, ya sea en el sentido del espesor», mientras que el habla comprende todos los hechos de fabricación anómica (que, matiza el autor, ya no existe en nuestra sociedad) y de porte individual, con datos como el tamaño de la prenda, grado de limpieza, de uso, costumbres personales y asociaciones de las piezas.

Martin (2005: 68-9) considera tres tipos de vestuario en el cine, extrapolables hasta cierto punto al teatro:

1. Realista: tiene prioridad la preocupación por la exactitud.
2. Pararrealista: inspirado en la moda de la época en que se sitúa la película, pero con una estilización, de manera que la preocupación por el estilo y la belleza está por encima de la exactitud histórica.
3. Simbólica: el vestuario tiene la misión de traducir simbólicamente caracteres, tipos sociales o estados de ánimo.

5.2.3.2.13 Códigos del juego

Los juegos, al igual que las artes, dice Guiraud (1991: 123), son imitaciones de la realidad social que se construyen y practican con el objeto de reubicar a los individuos en un esquema significativo de la sociedad. Así, mientras las artes imitan con el objeto de reubicar al receptor frente a la realidad y hacerle experimentar las emociones y los sentimientos suscitados por ella, los juegos la imitan para reubicar al emisor y para hacerle actuar en su seno. Es interesante observar que Guiraud califica los espectáculos simultáneamente como juegos y artes: juegos desde el punto de vista de los actores, y artes desde el de los espectadores (123).

Efectivamente, los actores de teatro o de cine entran en un juego de recreación del mundo –y, por tanto, de la sociedad– en que se reubican con unos papeles distintos a los que ocupan en la vida real. Son, en ese “juego”, recreación o representación de otras personas: en realidad, personajes de ficción. Los espectadores solo participan en el juego de forma subsidiaria, identificándose o no con alguno de los personajes y reubicándose así imaginariamente en ese mundo ficticio de una forma necesariamente vicaria.

5.2.3.2.14 Sistemas de modelización del mundo

Según Eco (1981: 24), serían los mitos, las leyendas, las teologías primitivas y tradicionales.

5.2.3.2.15 Tipología de las culturas

Como por ejemplo, el código caballeresco del Medievo (Eco: 1981: 25).

5.2.3.2.16 Modelos de organización social

Los modelos de organización social englobarían las organizaciones del parentesco, la organización global de las sociedades avanzadas, las perspectivas semióticas en el sistema filosófico de Marx, etc. (Eco 1981: 25).

5.2.3.2.17 Códigos de la comunicación de masas

Serían los sistemas codificados que regulan los *mass media*. El estudio de la comunicación de masas, puntualiza Eco (1981: 25-6), no examina la técnica o los efectos de un género particular, sino que establece que todos estos géneros tienen una característica común en el ámbito de una sociedad industrial, y estudia todos ellos en cuanto a la aparición de estructuras y efectos comunes. Es central en este tipo de codificación, continúa, la noción de que la industrialización varía no solo las condiciones de recepción y emisión del mensaje, sino también su propio sentido.

Tanto el teatro como el cine son medios de comunicación de masas, y como tales pueden ser estudiados. Pero además, también en sus textos y contextos pueden aparecer los complejos y casi infinitos códigos asociados a este tipo de comunicación, tanto los de emisión como los de recepción y *feedback*, incluyéndose aquí los procedimientos metadieгéticos de representar una ficción secundaria dentro de un drama o de una película.

5.2.3.3 Códigos estéticos

Mientras que la ciencia es objetiva y los códigos que la afectan significan un orden que imponemos a la naturaleza (Guiraud 1991: 89), el arte es subjetivo: afecta y conmueve al sujeto a través de una impresión, una acción sobre el organismo o la psique humana. Es, en fin, una emoción experimentada frente a la naturaleza. Y si por medio de la ciencia significamos el mundo «encerrándolo en la rejilla de nuestra Razón», dice Guiraud (89), por medio del arte «nos significamos a nosotros mismos descifrando nuestra Psique como un reflejo del orden natural». La convención en los signos estéticos, continúa el autor (88-9), nunca tiene en ellos el carácter de constricción, de necesidad o de generalidad exigido por los signos lógicos, sino que puede incluso liberarse de toda convención de manera que «el sentido adhiere a la representación». Y distingue dos tipos de signos estéticos: los retóricos y los poéticos (89).

En cuanto a sus funciones, diferencia también dos tipos de signos estéticos: los primeros – las artes del conocimiento – son «una representación de lo desconocido, fuera del alcance de los códigos lógicos, medios de aprehender lo Invisible, lo Inefable, lo Irracional y de una manera general la experiencia psíquica abstracta a través de la experiencia concreta de los sentidos». Los segundos – artes del entretenimiento – significan los deseos del ser humano recreando un mundo y una sociedad imaginarios que compensen las frustraciones del mundo real (90).

5.2.3.3.1 Códigos retóricos

La retórica es el resultado de una hipercodificación milenaria, y algunas de sus expresiones han alcanzado tal nivel de institucionalización que pierden definitivamente el significante al que sustituían, como ocurre en el caso de «el cuello de la botella», explica Eco (1991: 389). Los tropos (metáfora y metonimia) constituyen el armazón de cualquier otra operación retórica «en cuanto que representan los dos tipos posibles de substitución lingüística, uno realizado sobre el eje del PARADIGMA, el otro sobre el eje del SINTAGMA; una constituye **substitución ‘por semejanza’, la otra substitución ‘por contigüidad’**» (390). También Hayward (2000: 230) incide en la forma de funcionamiento de estas figuras: las metonimias en el orden sintagmático y las metáforas en el paradigmático o eje de las sustituciones; pero no obstante, Barthes (1976: 45) opina en este sentido que cada tipo «no implica la necesidad de recurrir exclusivamente a uno de los dos modelos, puesto que sintagma y sistema son necesarios a todo discurso, sino solo al predominio de uno o de otro», y asocia la metáfora o predominio de las asociaciones sustitutivas a los cantos líricos rusos, a las obras del romanticismo y del simbolismo, a la pintura surrealista, etc.; y la metonimia o predominio de las asociaciones sintagmáticas, a las epopeyas heroicas, a los relatos realistas, a las películas de Griffith con sus primeros planos, montaje y variaciones de los ángulos de toma, y a las proyecciones oníricas por desplazamiento o condensación.

En teatro y cine las metonimias y las metáforas pueden ser usadas igualmente, a pesar de la afirmación de Mitry (1989: 550), que cree que en cine no puede existir metáfora, sino solo metonimia o sinécdoque. Hayward (200: 228), por ejemplo, distingue la metonimia

cinematográfica cuando un objeto presente visiblemente representa a otro –sujeto u objeto– ausente, mientras que la metáfora sustituye lo conocido por lo desconocido o comunica lo desconocido transfiriéndolo a términos de lo conocido (229).

Martin (2005: 41-2) incide, además, en la composición del contenido de la imagen en cine, es decir, en la forma de organizar el fragmento de realidad que presenta el objetivo, y puntualiza las figuras estilísticas que se pueden emplear: la elipsis (no vemos una realidad, pero la seguimos por otros medios); la sinécdoque (detalle simbólico o significativo de otra realidad significada); la composición arbitraria y no natural del contenido del cuadro; la modificación del punto de vista normal; los juegos con la tercera dimensión del espacio, como el avance de un plano entero a primerísimo primer plano, etc.

5.2.3.3.2 Códigos narrativos

«el relato apareció en el mundo, y con él el pensamiento narrativo, cuando el niño hizo su primer simulacro y se rió dándose cuenta de su creación» (Bermejo 2005: 127).

Los estudios de las estructuras narrativas o las grandes cadenas sintagmáticas partieron del estructuralismo con autores como Vladimir Propp, Lévi-Strauss, Roland Barthes y Greimas. A partir de ellos, dice Eco (1981: 24) se llegó a la semiótica de la trama, con autores como Brémond, Metz, Todorov, Genette, V. Morin, Gritti, y después a los mecanismos narrativos en general (estudiados por Sceglov, Zolkovski y Karpinskais-Revzin, entre otros).

La narración es la acción y el efecto de contar o referir un hecho, sea este real o ficticio; y, como consigna Bermejo (2005: 104), es uno entre otros tipos de textos, como los descriptivos, los explicativos, los argumentativos, los conversacionales, los instructivos, los retórico-prácticos, etc. Se pueden distinguir asimismo distintos tipos de textos narrativos: chistes, anécdotas, mitos, narraciones orales y escritas (la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia); pintura, cine, cómic, noticias, etc., pero todos ellos deben ser considerados «el producto de un actividad creativa que opera una **reescritura** de la acción humana» (104). Lotman (1979: 91), por su parte, divide los textos de la cultura humana, sean artísticos o no, en «de argumento» y «sin argumento», siendo el argumento la secuencia de los elementos significativos del texto «enfrentados a su sistema clasificatorio» (92). Los primeros responden a la pregunta: «¿Cómo ha sido?» o «¿Cómo ha ocurrido?», mientras que los segundos responden a las cuestiones: «¿Qué es esto?» o «¿Cómo está hecho?» (91). Tanto teatro como cine responden a la primera pregunta, pues el argumento es esencial en cuanto a esa forma en que se organiza la expresión del contenido ficcional.

Según Bermejo (2005: 103-4), la narración:

1. Es un fenómeno humano que consiste en **producir y consumir** relatos en un contexto social e histórico.
2. Tiene su **origen** en la acción humana y **se desencadena** ante la necesidad de restablecer un desequilibrio percibido.

3. Tiene una serie de **propiedades** integradas en un doble orden secuencial y configuracional.
4. Utiliza todos los recursos cognitivos del sujeto para satisfacer, según la situación, diferentes **funciones**: organizar y dar sentido a la experiencia humana, resolver problemas, comunicarse consigo mismo o con los demás, expresarse...
5. Puede tener diferentes **consecuencias**: adquisición de conocimientos, organización de la acción, reconstrucción de la identidad personal y social.

Además, todo relato narrativo, continúa (104-5), es una sucesión de acontecimientos que implica una sucesión temporal. Tiene una unidad temática en torno a los personajes, y a lo largo del relato se producen transformaciones que hacen que los acontecimientos se encadenen entre sí, pero todas las partes dependen de una estructura general que las unifica (la trama). Además, existe una causalidad narrativa: «los acontecimientos se encadenan entre sí no siguiendo un orden cronológico y un orden causal (pues ambos participan), sino en un orden motivacional ligado a la intencionalidad que vehiculizan los personajes» (105). Igualmente, existe una «evaluación final **configurante** (de orden moral en sentido amplio)» que tiene que ver con la intencionalidad del relato y que constituye su sentido. Y es esencial también en el código narrativo la noción de conflicto como problema que instaura un desequilibrio que debe ser resuelto (108).

De hecho, la narración pone en funcionamiento todos los recursos cognitivos del sujeto al igual que lo hace el **homo racionalis**, dice el autor (128), que considera que el **homo narrator** está en pie de igualdad con el **homo racionalis**, porque también en la actividad narrativa se implica la atención, la percepción, la acción, la memoria, el pensamiento y la imaginación, de la misma manera que en las actividades individuales, sociales y culturales que se ponen al servicio de un mismo fin: intentar dar coherencia a la existencia humana. De la misma opinión es Aguilar (1996: 34), que defiende que la forma narrativa es una manera clave de representar y estructurar la experiencia, de apropiárnosla en lo simbólico, de hacer cultura y librarnos del caos, pues ordena el mundo que nos rodea y a nosotros mismos mediante interpretaciones organizadas; y, al constatar que en todas las épocas y sociedades ha sido así, la autora concluye que «el paradigma narrativo es el más adecuado para construirnos», y que los humanos lo somos «en tanto en cuanto podemos pensarnos, es decir, narrarnos a nosotros mismos», puesto que necesitamos «elaborar argumentalmente nuestra existencia» (34). No obstante lo dicho, Aguilar no deja de hacer notar que un buen relato siempre frustra el deseo «—primitivo, tenaz, imposible— de que todo quede sabido y explicado, dicho de una vez para siempre» (37), porque las respuestas de esa organización del mundo y la experiencia que es la narración siempre serán parciales, abriéndose en ellas nuevas preguntas a las que nuevamente el ser humano podrá intentar dar respuesta o, simplemente, expresar como cuestiones permanentemente abiertas.

Uno de los conceptos fundamentales en narratología es el de **argumento** versus **historia**. Esta se opone al argumento, dice Borwell (1996: 50), porque, aunque se construye con los

misimos acontecimientos, respeta su orden en la obra y la serie de procesos informativos que la designan. **Argumento**, así, es la denominación empleada para la organización de la presentación de la historia, mientras que esta, según el mismo autor, no es un acto enunciativo no marcado ni un acto de habla, sino un conjunto de inferencias (51): las que elabora el receptor de la narración reordenando lógica y cronológicamente los acontecimientos que se le presentan en el argumento. En general, este, continúa el autor, conforma nuestra percepción de la historia controlando tanto la cantidad de información a la que tenemos acceso como el grado de pertinencia que podemos atribuirle, así como la correspondencia formal entre la presentación del argumento y los datos de la historia (54). El código narrativo es, pues, como se puede deducir, fundamental tanto en teatro como en cine como artes que representan historias y han de elegir el modo concreto para presentarlas o representarlas en orden a crear distintos efectos y sensaciones en su recepción.

5.2.3.3 Códigos poéticos

Entre los códigos poéticos se encuentran todas las artes: pintura, música, literatura, arquitectura, danza y, por supuesto, también las dos analizadas en este estudio, teatro y cine. Por su complejidad, ambos pueden ser considerados no solo códigos, sino lenguajes que aglutinan una red pluricódica con materias de expresión distintas, y así paso a considerarlos a continuación, incluyendo previamente un breve apunte sobre la música, que ocupa casi siempre un lugar destacado en el cine, y en ocasiones también en el teatro.

La música es la combinación los sonidos, ya sean de la voz humana o de distintos instrumentos. Eco (1991: 28) hace notar que, si bien es cierto que la música parece a muchos un sistema sintácticamente organizado pero carente de dimensión semántica, es igualmente cierto que otros dudan de ese carácter *monoplanario*; y mientras que otros observan que sí existen combinaciones musicales con función semántica explícita (por ejemplo, las señales militares), otros piensan que la semiótica debe estudiar no solamente sistemas de elementos ya ligados a significados, sino cualquier sistema que permita la articulación de elementos posteriormente adaptables a la expresión de significados.

En cine la música es un elemento totalmente irrealista, dice Martin (2005: 138) – afirmación que puede hacerse extensiva al teatro cuando se trata de música que no forma parte de la diégesis, es decir, de la historia misma que se representa–, que enriquece, comenta, corrige o dirige el mundo ficticio, estructura su duración y crea una atmósfera. Sin embargo, cuando se convierte en paráfrasis literal, en «pleonismo permanente», acompañando servilmente a la imagen, opina, es redundante. El autor opone la música como paráfrasis a la música ambiente: esta última no duplica o amplifica los efectos visuales, sino que actúa creando una tonalidad general, estética y dramática para la obra (138). Además, la banda sonora de una película (es decir, la música tanto vocal como instrumental compuesta para potenciar las emociones en el receptor), suele ser básica en un film, mientras que no tiene por qué serlo en absoluto en una representación en escena, o al menos tradicionalmente no lo ha sido. Es reseñable, sin embargo,

que algunas obras teatrales que se erigen de alguna manera en sucesoras o herederas de los tradicionales mimos –por ejemplo, las de las compañías Tricycle o Yllana–, la música de acompañamiento sí tiene mucha importancia para resaltar los efectos cómicos de la gestualidad en la que están basadas todas sus obras, que apenas hacen uso del código lingüístico hablado y sí, por el contrario, de humorísticos efectos derivados de los códigos prosódicos, cinéticos y proxémicos.

Según Pudovkin (1970: 192-3), mientras que la imagen es una percepción objetiva de los acontecimientos, la música expresa su apreciación subjetiva. Y Eisenstein –citado por Martin (2005: 134)– llegó a una concepción más bien analítica del papel de la música, y su teoría del contrapunto audiovisual se basa en la creencia de la necesidad de una concordancia rigurosa entre los efectos visuales y los motivos musicales. La música, así, puede en una obra teatral o cinematográfica cumplir distintas funciones. Martin (2005: 138) considera las siguientes:

1. Función dramática: la música interviene como contrapunto psicológico para dar al espectador un elemento para la comprensión de la **tonalidad humana** del episodio. Por ejemplo, el tema triunfal mientras el héroe atraviesa una gigantesca presa en construcción en *Iván el terrible*.
2. Función lírica: la música puede reforzar la densidad dramática de un momento o de un acto dándole una dimensión lírica.

La música actúa mediante la tonalidad (mayor o menor), el ritmo (alegre o moderado), y la melodía (jovial o grave) (Martin 2005: 138), creando un entorno sonoro que nos sitúa en una atmósfera y que influye en la recepción de la obra, sea esta una función teatral o una película. De hecho, algunos films perderían elementos esenciales si se eliminara su música, y esto ocurre no solo con el género propiamente del musical (*Chicago, Cabaret, Singin' in the Rain, Chico & Rita*, etc.), sino también otros films como *In the Mood for Love* o *2046*, del hongkonés Won Kar-Wai, cuyas bandas sonoras constituyen parte irrenunciable de su expresión estética.

6 LENGUAJE DRAMÁTICO Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

In some ways, the two forms are antithetical: theatre is artificial lighting and illusion, and cinema is open-air and realism; theatre is verbal, cinema visual; theatre is stasis, cinema is movement; theatre is live, cinema is canned; theatre is performance, cinema is photography. The two forms accommodate different acting and narrative styles, and, in particular, have a different ambience through an appeal to a different kind of audience. Theatre is still an elitist form, for which people dress up and book, and converse during intervals; cinema is still a more democratic, yet more private form, that is continuous and often solitary (Sinyard 1997: 157).

Un lenguaje consiste en un sistema organizado de signos para el que existe un contexto de uso y ciertos principios combinatorios formales. Pero ¿cuál es la función de los lenguajes y con

qué finalidad los ha creado el ser humano? La de la comunicación, sin duda alguna. Para que esta exista, los participantes han de compartir algún tipo de código común que les permita cifrar y descifrar los signos que integran sus mensajes. Y, como se ha visto, los signos no existen aisladamente, sino dentro de sistemas organizados, de reglas, dice Eco (1988: 172), que emparejan elementos de la expresión con elementos del contenido previa la organización del sistema formal de ambos planos o de haberlos tomado ya organizados por otros sistemas. Son esos sistemas de emparejamiento los que llamamos códigos. Por tanto, un lenguaje es un sistema organizado que emplea uno o varios códigos de signos con fines comunicativos y para el que existe un contexto de uso y ciertos principios combinatorios formales. Y es a partir de esta necesidad de comunicación como nacen todos los lenguajes, que nos permiten, en primer lugar, dice Mitry (1999: 45), «designar las cosas nombrándolas, significar ideas, traducir pensamientos». Además, puntualiza, con el lenguaje se consigue una representación simbólica de las cosas y de las relaciones percibidas en la realidad inmediata, de manera que, a partir de esa representación, se puede actuar sobre el mundo modificando sus relaciones.

Mitry (1999: 46-7) elabora una sucinta historia de los lenguajes: el fonético, en su opinión, sería una transmutación del lenguaje gestual, para el que se dio una transformación progresiva del gesto mímico a un gesto sonoro o laringobucal: al intentar el ser humano traducir la emoción experimentada ante los objetos, nacen las figuras onomatopéyicas y otras emisiones vocales «más o menos imitativas» (46). Posteriormente, esas emisiones vocales, organizándose en grupos de imágenes, dieron nacimiento a lo que hoy llamamos **el verbo** o la palabra, «y se elevaron progresivamente del objeto a las relaciones entre los objetos, de la cosa a la idea, de lo concreto a lo abstracto» (46). Los ideogramas, por su parte, trataron de representar ideas mediante dibujos o esquemas que figuraban uno o muchos objetos y ciertas relaciones entre ellos; y, a su vez, los dibujos, agrupados como ideogramas, constituyeron los jeroglíficos. Pero para abreviar y esquematizar cada vez más, se abandona la representación figurativa por signos convencionales, los cuales, «por un proceso inverso, vinieron de nuevo a representar tanto un sonido como una idea» (47), como ocurrió verosímilmente con escrituras cuneiformes como la china y la japonesa. Hacia el 1500 a. C. los fenicios añadieron a los ideogramas algunos signos esenciales derivados de figuras representativas muy antiguas y, al proponerse reconstituir los elementos primordiales de la palabra, inventaron el alfabeto, que dio nacimiento a **la escritura fonética**, que introdujeron en Grecia, de donde pasó a los romanos. La palabra es la transcripción de los fonemas por medio de signos alfabéticos o letras. Antiguamente la palabra no era más que el signo escrito de un fonema o de un grupo de fonemas que representaban una misma idea o un mismo objeto; hoy el fonema «sólo aparece como la **pronunciación** de ese signo» (47).

Se puede observar ya aquí el germen de varios tipos de lenguajes: por una parte, el gestual, que ha ido desarrollándose progresivamente y que hoy día estudian las disciplinas cinésica y proxémica; por otra, el lingüístico oral, asociado también a los elementos de la prosodia, la cinésica y la proxémica, algunos de cuyos signos aparecían ya en el lenguaje gestual.

Los ideogramas, por su parte, dieron un paso en otra dirección: hacia el lenguaje visual icónico, desembocando posteriormente –lo mismo que la escritura fonética– en el lenguaje lingüístico escrito, por lo que el lenguaje visual icónico podría quizá considerarse más bien heredero de las primeras representaciones del arte rupestre.

Todo lenguaje responde a la necesidad humana de dar expresión a los contenidos mentales que surgen, primeramente, de la percepción del mundo y, posteriormente, como el resultado de las distintas combinaciones y operaciones intelectuales elaboradas a partir de esos estímulos en el cerebro. Es decir, que el ser humano observa el mundo y, dentro de él, los distintos objetos que lo conforman, las acciones, las cualidades y las relaciones que los conectan, y todo ello se va organizando y tomando forma en un sistema de relaciones en su propio esquema mental. Los lenguajes surgen al tratar de dar una expresión material y formal a todos esos contenidos, al explorar medios de expresión que se complementen unos a otros tratando de conseguir esa efabilidad total de la que hablaba Eco. Estos medios de expresión llamados lenguajes tienen un carácter dinámico, dice Mitry (1999: 59), que supone el desarrollo temporal de un sistema *cualquiera* de signos, imágenes o sonidos, «siendo objeto de la organización dialéctica de este sistema expresar o significar ideas, emociones o sentimientos comprendidos en un pensamiento motriz del que constituyen modalidades efectivas». Cada lenguaje supone un sistema compuesto de codificaciones diferentes, «teniendo cada uno una simbólica apropiada *pero refiriéndose todos a la formación de las ideas*, de la que sólo constituyen una expresión formal bajo cualquier forma que sea». Así lo expresa el autor:

Siendo una manera de traducir las modalidades del pensamiento, todo lenguaje se refiere necesariamente a las estructuras mentales que las organizan, es decir a las operaciones del espíritu que consisten en concebir, juzgar, razonar, ordenar, según relaciones de analogía, consecuencia o causalidad (59).

García Jiménez (1996: 37) opina que el llamado lenguaje audiovisual ha pasado a ser objeto de los análisis semiológicos sin haber pasado previamente por una identificación rigurosa de los signos y de los códigos que los rigen, y esto a pesar de que la semiología dispone de criterios de validación muy precisos. El autor indica que para poder hablar de lenguaje son necesarias tres condiciones: disponer de un conjunto finito de signos, que esos signos sean **susceptibles de ser integrados en un “repertorio léxico” y que pueda ser diseñado el sistema de reglas** a que han de atenerse en su articulación discursiva, por lo que opina que la denominación **“lenguaje audiovisual” no es más que una expresión metafórica**, y que el discurso audiovisual no estriba en códigos lingüísticos (ni sintácticos ni sintagmáticos), sino en los códigos del lenguaje audiovisual del mundo natural. Además, aduce que las imágenes visuales y acústicas que construyen un texto audiovisual no son verdaderos signos, puesto que el hecho de que la imagen sea un signo analógico, que se vincula a su referente por lazos de semejanza perceptiva, resulta muy discutible a partir de los postulados de la moderna psicología de la percepción. La imagen, para el autor, refleja lo real como un espejo, y es capaz de una configuración discursiva solo porque la tecnología le ha dado dos rasgos diferenciales: perennidad, al estar grabada en

soportes materiales y, por lo mismo, capacidad de ser manipulada. Mantiene, además, que la **“lectura” de las imágenes no se debe a su presunta capacidad de articularse con otras imágenes** a la manera de los signos lingüísticos, sino al hecho de que «en su percepción son procesadas por códigos de reconocimiento de figuras», siendo sus códigos no los de la gramática, sino los del lenguaje audiovisual del mundo natural (17-8).

Repasemos una por una estas afirmaciones. La finitud de los signos, la posibilidad de ser incluidos en un repertorio y la precisa determinación del conjunto de reglas que rigen su articulación pueden considerarse más bien características propias de una lengua que de un lenguaje, que, como tal, implica la capacidad de producir constantemente nuevos signos y nuevas relaciones entre ellos, capacidad que es constante y evoluciona al mismo tiempo que la misma necesidad de comunicación y el deseo de expresar nuevas ideas o de hacerlo de una manera nueva, original o distinta. Quizá esta confusión entre lengua y lenguaje viene originada por lo que Montes (1998) achaca a un casi seguro influjo anglogermánico, dado que en estos idiomas no se mantiene la dicotomía existente en las principales lenguas romances (*lingua-lenguaje; langue-langage; lingua-linguaggio*, etc.), sino exclusivamente los términos *language* y *Sprache* para referirse a ambos fenómenos. Este autor distingue claramente ambos de acuerdo al esquema saussureano por el que *lengua* se refiere a un concreto sistema comunicativo humano de signos orales y sus equivalentes escritos —es decir, algo concreto y, por tanto, con un número finito de signos—, y *lenguaje*, como objeto de la semiología, a cualquier sistema comunicativo de signos (556), poniendo de relieve que en muchas ocasiones se utiliza el término *lenguaje* como hiperónimo de *lengua*, por ser esta el sistema de signos más perfecto y elaborado (553-4). En todo caso, y citando a Saussure, mantiene que la lengua no se confunde con el lenguaje, sino que es únicamente una parte determinada de él (554). Esta argumentación daría respuesta a la primera objeción de García Jiménez para considerar el lenguaje audiovisual —y concretamente también el dramático y el cinematográfico— como verdaderos lenguajes. Estableciendo un paralelismo con el lenguaje más sistematizado y estudiado —el lingüístico, que da lugar a las distintas lenguas—, se puede decir que el lenguaje dramático y el lenguaje cinematográfico dan lugar a los diferentes estilos en la obra de un autor o en un periodo determinado —equivalentes en cierto grado a lo que las lenguas representan para el sistema lingüístico, en el que están englobadas, pero que no lo abarcan totalmente—, y en ese caso los sistemas semióticos sí podrían ser delimitados hasta alcanzar una definición precisa de los signos pertenecientes a los diversos códigos, que serían susceptibles de ser categorizados en un repertorio, lo mismo que el sistema de reglas que rigen su sintaxis concreta. De esta manera, se podría considerar que el lenguaje teatral y el lenguaje cinematográfico contienen dentro de sí el **estilo (“lengua” en el equivalente lingüístico)** de Valle-Inclán, de García Lorca, de la *Commedia dell’Arte*, del teatro jacobeo o isabelino; o de Orson Welles, de Fritz Lang, de Woody Allen, de la *Nouvelle Vague*, del expresionismo alemán o del neorrealismo italiano..., de la misma forma que el sistema lingüístico se opone a la lengua inglesa, francesa, española, etc., constituyendo las lenguas o estilos concreciones determinadas, con sus propios sistemas de signos, reglas

combinatorias y convenciones, opuestos a la infinitud de posibilidades de producción de signos tanto del sistema lingüístico como del lenguaje dramático y el cinematográfico.

Veamos los otros impedimentos que considera García Jiménez. En cuanto a la vinculación de la imagen por analogía a su referente, la afirmación parece inexacta: la imagen en cine, como significante, se vincula a su significado y no a su referente, que, como se ha visto, en la ficción es una categoría especial que no remite necesariamente al mundo real. En cuanto a la configuración discursiva, se puede observar que las imágenes significan no solo por sí mismas, sino también en relación a los demás signos de todas las etiologías que configuran el texto audiovisual: es un discurso de imágenes cuya articulación en el universo del film es tanto sintagmática como paradigmática, que tiene el funcionamiento propio de un lenguaje y que está ordenado y combinado con el propósito de crear significados. En cuanto a la objeción de que la percepción de la imagen no se hace a la manera de los signos lingüísticos, sino únicamente por reconocimiento de figuras, siendo sus códigos los del mundo natural, la afirmación no se sostiene cuando se considera que tanto en la elección de las imágenes en concreto como en su composición y ordenación dentro del mundo diegético existe una intencionalidad de la que el mundo natural carece, y que es ordenada por el creador o los creadores de ese universo de **ficción (guionista, director...) con unos determinados fines de significación.**

Asimismo, García Jiménez (1996: 18) insiste en que los signos (icónicos, verbales, gestuales, etc.) no son específicos de ninguno de los medios ni tienen más valor que el denotativo, el cual no basta para configurar un verdadero discurso narrativo; que la significación queda encomendada en buena medida a otros elementos portadores que no son signos (escalas de planos, angulaciones, iluminación, color, etc.), pero que estos solo tienen valor connotativo, varían constantemente y no son susceptibles de componer un repertorio léxico; y que, por todo ello, aunque se dan articulaciones discursivas (movimientos de cámara, montaje, secuencialidad, unidades narrativas, etc.), se sustraen a todo verdadero mandato gramatical (18).

Se puede observar, sin embargo, que en realidad las imágenes no solo tienen el valor denotativo de lo que **muestran**, sino que pueden estar cargadas de múltiples connotaciones. Veamos el ejemplo de los quevedos del doctor Smirnov en el film de Eisenstein ***El acorazado Potemkin*** (1925). En primera instancia, los quevedos son el objeto físico real que el actor usó para la filmación de las escenas; en segundo, son la imagen captada por la cámara de esos quevedos y tienen el valor denotativo indicador del utensilio que usa el personaje del doctor Smirnov para corregir su vista –personaje que en este caso concreto sí alude a un referente real, pues la película se basa en hechos que ocurrieron realmente—. En un tercer nivel, los quevedos pasan a referirse por metonimia a la clase social que el oficial representa en contraposición a los miembros de la tripulación. Efectivamente, para Mitry (1999: 135), los quevedos balanceándose en la borda del barco representan a la clase burguesa que es lanzada por la borda, de manera que la imagen significa algo distinto de lo que muestra, aunque lo hace por medio de lo mostrado. Hay que remarcar, además, que por el simple hecho de ser un representante (los

quevedos que se usaron en la filmación) que muestra un representado (los quevedos del personaje en la ficción, el doctor Smirnov), constituyen ya un signo, aun cuando su referente no hubiera existido nunca en el mundo real. Y, por el hecho de tratarse en segunda instancia de un signo creado por medio de connotaciones metonímicas (los quevedos con su doble cara de representante/representado), se vuelven a desdoblar en otro signo que alude a algo más abstracto: una determinada clase social. Por ello, parece también del todo inexacta la afirmación de Lotman (1979: 63) de que las diferencias entre una lengua y el lenguaje icónico consisten en que el signo icónico posee un carácter concreto, por lo que le es imposible expresar una abstracción. Mitry (1999: 135), por el contrario, hace notar que los quevedos evocan en esa escena concreta el pensamiento simbólico primitivo con una gran intensidad expresiva y un poder emocional «infinitamente mayores» que la misma imagen de la persona del oficial médico, constituyéndose en una organización mental prelógica anterior a la lógica del pensamiento. Y es que, en el ejemplo citado, los quevedos como objeto signifiante expresan el significado del derrumbe del régimen, lo cual constituye una idea: la significación «es una **“forma” mental; es el resultado de la implicación del objeto en un contexto elegido y que hace que este objeto signifique esto y no aquello**» (Mitry 1999: 141). Pero hay que tener en cuenta, igualmente, que en cine y en teatro la significación nunca o raramente depende de una imagen aislada, sino de «una relación entre las imágenes, es decir de una *implicación* en el sentido más general del término» (133), afirma el autor refiriéndose específicamente a la significación fílmica. Los famosos experimentos de Lev Kuleshov sobre una misma imagen del actor Iván Mozzhujin dieron prueba de ello, originándose en el público sensaciones e interpretaciones distintas dependiendo de los planos que precedían o seguían a esa imagen, que eran sugeridos únicamente por la organización sintagmática y no por la expresión del actor, ya que se trataba de una misma imagen en la que este plasmaba un gesto neutro.

De la misma manera que Mitry opina Arnheim (1996: 106), defendiendo que en cine los objetos y las propiedades inanimadas son tan eficaces para mostrar estados psíquicos como el actor humano, pues un vidrio roto en una ventana, por ejemplo, «puede resultar tan eficaz como una boca trémula, un montón de colillas de cigarrillo tan eficaz con el nervioso tamborileo de los dedos», siendo el hombre, en el cine, un objeto más entre tantos, y las huellas de las acciones humanas «tan visibles en los objetos inanimados como sobre el cuerpo». Por implicación, dice Mitry (1999), un cenicero puede significar irritación, espera o aburrimiento (133), y estos efectos metonímicos, que pueden parecer de más fácil utilización en cine que en teatro por la posibilidad del plano detalle, no quedan excluidos en absoluto de este último, sino que se usan con mucha frecuencia en objetos, colores, formas, etc., que pueden ser percibidos aun desde la máxima distancia que pueda llegar a tener un espectador con respecto al escenario.

Siguiendo con los argumentos que opone García Jiménez para considerar el audiovisual como un lenguaje, se puede observar que la sistematización, lo mismo que ocurre con el sistema lingüístico, no podría ser exhaustiva cuando hablamos del drama o del cine en general, pero sí se podría alcanzar ciñéndonos a un estilo determinado, **a un autor, a una época...**; aunque, dado el

conglomerado códico que constituye a estos lenguajes tan complejos, la tarea sería extremadamente ardua. En cuanto a la significación, esta se da por la combinación de todos los signos pertenecientes a cada uno de los códigos que integran el mensaje, y muchas veces la escala de planos, angulaciones, color, iluminación, etc., que García Jiménez no considera como signos, sí se constituyen en tales, y en ocasiones de extraordinaria relevancia para el significado total del film. La sintaxis y la gramática cinematográficas, por otra parte, aunque no del mismo tipo que las del lenguaje verbal, existen sin duda alguna, como lo prueba la tradición de múltiples reglas que operan en ambos sistemas. Según Sánchez Biosca (2001: 44), no hay una gramática en el cine que se constituya en un sistema cerrado de correspondencias entre significantes y significados, y esto responde a la razón que apunta Mitry (1989: 549) al señalar que toda gramática está basada en la fijeza, la unidad y el convencionalismo de los signos. En su opinión, esos intentos de establecer una gramática de la imagen animada, que siempre terminan en fracaso, se deben al desconocimiento de sus condiciones expresivas y semióticas, pues la imagen no actúa con signos ya hechos y, por tanto, también sus reglas sintácticas están siempre sujetas a caución. Mitry, sin embargo, admite lo aducido anteriormente: una gramática y una sintaxis pueden afectar a una estética particular, a una estilística concreta; y además, al ser necesariamente convencional cualquier arte, el artista tiene el derecho e incluso el deber de forjar las convenciones que necesita, aquellas que son necesarias para la expresión de las ideas, de los sentimientos que quiere comunicar, pero a condición de que lo haga con resultados más válidos que si hubiera empleado las formas habituales, porque sin ello su obra habrá fracasado: «El arte consiste en sacar partido de esos imperativos, en someter la técnica a las exigencias de la expresión, y no a la inversa» (550). De manera que, como se ha visto, solo podría aplicarse una sintaxis y una gramática al analizar un estilo o la obra de un autor concreto, tal como se hace con las lenguas, donde las normas que rigen una no son aplicables necesariamente a las otras. En todo caso, como se ha visto, la dramática y la fílmica son una gramática y sintaxis de tipo mucho más complejo que la que se da en las lenguas, ya que dentro de cada estilo se aúnan no solo varios códigos, sino también varios lenguajes.

A este respecto, Arijon (1988: 4) recuerda que las reglas de la gramática cinematográfica existen desde hace mucho tiempo y que han sido utilizadas por cineastas muy distanciados geográficamente y de muy distintos estilos, «como Kurosawa en Japón, Bergman en Suecia, Fellini en Italia y Ray en las Indias», haciendo notar que para ellos este bagaje común de reglas se utiliza para resolver los problemas específicos que se presentan en el curso de la narración visual de una historia. Por citar solo algunas de estas reglas, piénsese en las que rigen el montaje paralelo, las del eje de miradas, las del cambio del centro de interés, la línea de interés o eje de la acción, las del predominio de uno de los actores obtenido por medio de la composición, los diferentes tipos de predominio visual, las modalidades del diálogo entre dos actores (cara a cara, uno al lado del otro, uno detrás del otro, etc.), las reglas del *racord*, etc., etc. Y, sin embargo, incluso todas esas reglas pueden ser infringidas por motivos estilísticos o de significación.

Resumiendo: se podría decir que, aun cuando no exista ni una gramática ni una sintaxis dramática o cinematográfica unívoca, fija, exhaustiva e inamovible, eso no quiere decir en absoluto que no existan multitud de normas gramaticales y sintácticas dentro de ambos lenguajes, algunas de ellas predominantes en un determinado estilo o corriente cinematográfica o en la obra de un autor, y su categorización dentro de una obra o un estilo dados sí podrían ser descritos y definidos, incluso exhaustivamente. En este punto, también Metz (1973: 339) hace notar que, realmente, es **al relacionarlo con las lenguas** cuando el lenguaje cinematográfico aparece como tan asistemático, mientras que, comparándolo con otros conjuntos-significantes, «de los que es, evidentemente, el pariente más próximo (como los que forman las artes o los grandes medios de expresión culturales), dejaría inmediatamente de llamar la atención por una exuberancia de formas más marcadas».

Si existen lenguajes especialmente afines o semejantes, ese es el caso precisamente del lenguaje dramático y el cinematográfico. Ambos son sistemas semióticos complejos que, a su vez, hacen uso de otros lenguajes como el visual, el lingüístico hablado y, ocasionalmente, el lingüístico escrito, así como del musical, el prosódico, etc.: es decir, pueden englobar todos los posibles lenguajes y formas de expresión que ha ido ensayando el ser humano y todos los códigos en que estos se organizan. El teatro, además, cuenta con los códigos propios de la escritura y de la representación teatral, mientras que el cine incorpora los derivados de la especificidad cinematográfica: los que afectan a la escritura del guion, así como los de la mediación de la cámara y el montaje.

Pero el teatro y el cine son lenguajes hermanos no solo por su constitución códica, sino también y derivado de ello porque, como consigna Alonso de Santos (2007: 212), ambos parten de una ficción construida por un autor o guionista según unas reglas determinadas; ambos están escritos para ser interpretados por actores, y esa interpretación tiene la intención de producir un determinado efecto de comunicación con los espectadores que los contemplen; y, lo más sustancial [en cuanto a la materia y la forma del contenido], en ambos se habla del ser humano «en conflicto, y de una peripecia que permite la definición y evolución del personaje, del hombre frente al mundo». Es también perfectamente aplicable al cinematógrafo su definición del fenómeno dramático como el proceso «de seres humanos, hablando a otros seres humanos, de los problemas de los seres humanos» (24). Umberto Eco (2005), refiriéndose a las relaciones entre cine y narrativa, declara que **«entre ambos “géneros” artísticos puede determinarse al menos una especie de homología estructural sobre la que se puede investigar: y es que ambos son artes de acción», entendiendo “acción” en el sentido que da al término Aristóteles en su Poética**, es decir: una relación que se establece entre una serie de acontecimientos, un desarrollo de hechos reducido a una estructura de base. Con mucha más razón se puede establecer esta analogía entre drama y cine. La narrativa, según la clasificación aristotélica, se nos ofrece con una mediación absoluta, mientras que el teatro se erige en mimesis, quedando constituido el cine en una diégesis que, a través de la cámara como instancia mediadora, nos presenta la mimesis de la representación de acciones por parte de actores en un tiempo y un lugar dados,

situándose en un punto intermedio entre la ausencia absoluta de mediación del teatro y la presencia absoluta e ineludible de la mediación en narrativa.

La escuela de Praga heredó de Saussure la definición del signo como una entidad de dos caras que relaciona un vehículo material o *significante* con un concepto mental o *significado*; por eso, el trabajo inicial de los semióticos de esta escuela con respecto del teatro, dice Elam (1980: 35-6), versó sobre el problema de identificar sobre el escenario las cosas que actúan como signos teatrales, es decir, aquellas que adquieren cualidades y atributos que no tienen en la vida real. A este respecto, Ubersfeld niega la existencia de una unidad mínima en teatro, es decir, del concepto de *signo teatral* (1989: 19-20), puesto que en la representación no se dan elementos aislables equivalentes a los signos lingüísticos con su doble carácter de arbitrario (relativo) y de doble articulación (en morfemas y fonemas). De la misma manera, tampoco para Metz (1973: 237) existe *el signo cinematográfico*, argumentando que esa noción pertenece a una clasificación ingenua que procede por unidades materiales (lenguajes) y no por unidades de pertinencia (códigos), defendiendo así la existencia de signos de varios códigos cinematográficos en lugar de un signo propiamente cinematográfico (238). Así que el hecho de que no exista *un* signo teatral o *un* signo cinematográfico como unidades mínimas no quiere decir en modo alguno que no existan multitud de signos teatrales y cinematográficos, sino que no pueden considerarse como las unidades mínimas de tales lenguajes, sino como las unidades mínimas de los distintos códigos que los integran. Ambos lenguajes tendrían, entonces, multitud de unidades mínimas, tantas cuantos códigos se usen en sus textos. Por ejemplo, una unidad mínima proxémica sería una distancia entre dos personajes; una cinésica, un gesto; una prosódica, una entonación, y así sucesivamente.

Ubersfeld (1989) define el signo teatral como complejo, puesto que en teatro coexisten e incluso hay una superposición de signos que funcionan tanto en el eje paradigmático como en el sintagmático (23). En ese sentido, no solo se puede decir que existan signos en el teatro y en el cine pertenecientes a los distintos códigos que integran ambos lenguajes, sino que *todo* lo que está en el escenario –lo mismo que *todo* cuanto queda reflejado en una película–, se convierte en signo, porque al constituirse en mimesis en el caso del teatro, y en mimesis combinada con diégesis en el caso del cine, lo representante (sea objeto, persona, acción, tiempo o lugar reales) se constituye en figura y sustituto de algo representado (objeto, personaje, acción, tiempo o lugar del mundo de ficción). Existe en cada elemento el desdoblamiento, como explica García Barrientos (2001: 29-30), en representante (significante) y en representado (significado) propio de los signos.

Sin embargo, si lo propio del lenguaje es mediatizar la significación con algo distinto a la cosa significada, en el cine –y aún más en el teatro– la significación y lo significado son una misma cosa, mantiene Mitry (1999: 132), pues la representación se identifica con la cosa representada (133). Habría que matizar la afirmación del autor circunscribiéndola únicamente a los signos de los códigos icónicos: así, el actor se identifica con el personaje, y de la misma manera lo hacen los objetos, acciones, tiempos y lugares. Pero, como en ambos lenguajes

coexisten junto a los icónicos códigos no icónicos o no necesariamente icónicos –lingüístico, **retórico, narrativo, de montaje...**–, en esos casos el significado queda sustituido por un significante establecido arbitrariamente. Por poner un ejemplo, en un fundido en negro –que implica en una película el paso de un tiempo considerable entre una escena y la siguiente– no puede decirse en absoluto que el significado y el significante sean la misma cosa: existe una sustitución convencional, aunque pueda considerarse que haya en ella una motivación de orden metafórico (la oscuridad implica hechos o acciones que se sustraen a la vista y, por lo tanto, una elipsis, que metafóricamente vendría a representar el paso de un largo lapso de tiempo). Habría que mantener la afirmación de Mitry, entonces, únicamente para los códigos icónicos, que son desde luego preeminentes en ambos lenguajes, y entre los que no solo hay que incluir los signos icónicos visuales, sino también los sonidos que emiten los personajes o los ruidos que proceden de los objetos, así como las acciones y los sucesos de la historia y el tiempo y el espacio que se desdobl原因 en su doble cara de representantes y representados: es decir, todo lo que engloba la ficción (significados), representada por X elementos reales (significantes). Así, los signos lingüísticos hablados serían, en ese primer término, icónicos (reproducen un diálogo ficcional), y en un segundo término, signos pertenecientes al código lingüístico oral, en su mayor parte con una relación meramente arbitraria y convencionalizada, sin rasgos icónicos. O, si se quiere, a la inversa: el diálogo se constituiría primeramente por el código lingüístico oral y, en segundo, en reproducción icónica. Asimismo, la observación de Mitry (1999: 132) de que en el cine cada imagen viene ya cargada de cierto sentido antes de intervenir la más elemental de las combinaciones con miras a una significación eventual –es decir, su significación primera es la de las mismas cosas representadas– es una afirmación aplicable únicamente a los signos de tipo icónico. Hay que matizar, además, que en el caso del cine nos encontramos no con una identificación de significante-significado, sino que la mediación de la cámara transforma la **materia del significante (actor, objeto, espacio...) en una imagen, siendo esta la que representa al significado (personaje, objeto diegético, espacio diegético...) ante el espectador.**

Para Casetti (1994: 70), el cine es una amalgama de distintos medios de origen figurativo, teatral y narrativo combinados con técnicas propiamente cinematográficas, de forma que refleja así su íntimo parentesco con el teatro. Metz (1973: 58-9), hablando en términos propiamente semióticos, **consigna que el cine es un lenguaje “compuesto” ya desde el nivel de la materia de la expresión**, que no solo abarca varios códigos sino varios lenguajes, que se distinguen unos de otros por su propia definición física (por ejemplo, fotografía en movimiento, ordenación en secuencias, sonido fonético, sonido musical, ruido...), difiriendo de otros medios de expresión códicamente heterogéneos pero con una misma materia de expresión, como por ejemplo la música clásica, donde la materia del significante consiste uniformemente en sonido musical (58-9). Es decir, algo que define al cine y al drama como lenguajes complejos es que, en términos sensoriales, hay una combinación específica de varias materias de la expresión y no solo una materia de la expresión específica. Metz incide, igualmente, en la esencial distinción entre **heterogeneidad códica, propia de todos los “lenguajes” de alguna importancia, y el compuesto**

sensorial, que caracteriza solo a algunos de ellos (59). Y es que, en su opinión (60), el cine se engloba dentro de los lenguajes *ricos*, de las artes —y en esto fue precedido por el teatro—, que están ampliamente abiertos a todos los simbolismos, a todas las representaciones colectivas, a todas las ideologías, a la acción de las diferentes estéticas, al infinito juego de las influencias y las filiaciones entre los diversos artes y las diversas escuelas, a todas las iniciativas individuales de los cineastas; por lo que, en su opinión, es imposible tratar el conjunto de los films como si fuesen *los diferentes mensajes de un código único*.

Es decir, que el lenguaje cinematográfico —como el teatral— corresponde a una determinada combinación de varias materias de expresión y está compuesto por tantos lenguajes como tipos físicos de significantes existan (Metz 1973: 47). En este punto, Mitry (1999: 45) opina que por los medios de expresión se accede a la idea (vaga, imprecisa) pasando *primero* por la emoción, mientras que, por el contrario, con el lenguaje se accede a la emoción pasando *primero* por la idea, lo que le lleva a definir al cine «como una forma estética (tal como la literatura [y como el teatro, habría que añadir]), que utiliza la *imagen* que es (en sí misma y por sí misma) un *medio de expresión* cuya sucesión (es decir la organización lógica y dialéctica) es un *lenguaje*».

Pero si teatro y cine son lenguajes hermanos, esa misma afirmación implica que existe entre ellos alguna diferencia, de manera que cabría preguntarse: ¿cuál es el factor clave que los distingue como lenguajes definitivamente distintos? Como se ha visto, ambos comparten tanto la *materia* como la *forma del contenido*, y también la *forma de la expresión* puede serles común: por consiguiente, su diferencia radica en las distintas *materias de expresión*. Mientras que en teatro son los actores con su corporeidad los que se presentan ante el espectador, en cine la mediación de la cámara capta sus cuerpos para reproducirlos posteriormente en imágenes bidimensionales, con tan solo apariencia de perspectiva y movimiento. Así lo expresa Bazin:

... el cine puede sustituir todas las realidades menos la de la presencia física del actor. Si es cierto que aquí reside la esencia del fenómeno teatral, el cine no podría igualarlo en manera alguna [...] El sentido común —quizá el mejor filósofo en estas materias— lo ha comprendido bien al crear una expresión para significar la presencia de un actor al añadir al anuncio “en carne y hueso” (Bazin 2001: 172-4).

También los objetos, el tiempo y el espacio pierden en cine esa presencia tangible, ese “aquí y ahora” que se nos da en teatro. Mitry (1999: 119) hace notar que la imagen de lo real representa las formas menos su sustancia y su extensión en el espacio: es decir, «la imagen de lo real no es la realidad sino solamente su imagen: yo puedo sentarme en una silla, pero no puedo hacerlo en la imagen de una silla».

Ahora bien, si esa es la diferencia radical que hace que ambos lenguajes estén constituidos por signos con materias de expresión muy distintas, no es la única: otras peculiaridades se derivan de los códigos cinematográficos específicos que se generan por la mediación de la cámara y por el montaje. La base de la nueva forma del lenguaje cinematográfico es, dice Mitry (1999: 44), la cámara, ya que con ella nuestra mirada modifica constantemente su posición

observadora, variando la *distancia de la imagen* de los objetos incluidos y el *ángulo* (la perspectiva) bajo el que los observamos. Balázs (1978: 26-40), por su parte, mantiene que los principios básicos del arte cinematográfico comienzan donde terminan los del arte dramático; y, haciendo notar que en la pantalla vemos cosas que no se podrían observar en el estudio de grabación aun estando presente, se pregunta: «¿En qué consiste este algo que el film no reproduce, sino que *produce*, transformándose en consecuencia en una forma de arte nueva desde su origen e independiente?» (38), respondiéndose con esos nuevos principios que definen al cine: la *distancia variable* desde la que el espectador percibe la escena que se proyecta y de la que resultan las *distintas escalas de planos* y en particular el *primer plano*; la división de la escena en *cuadros particulares separados*; la *variación del encuadre* (ángulo y perspectiva) de las imágenes detalladas dentro de la escena (pues «la *posición* y el *ángulo de visión* son lo que dan su forma a los objetos, de manera que dos imágenes de un mismo objeto, tomadas desde ángulos distintos, a menudo ni se parecen, siendo esa la propiedad característica del film, que no *reproduce* sus imágenes sino que las *produce*»); y el papel fundamental que desempeña el corte en el *montaje*, con la posibilidad de unir en un orden determinado las tomas para formar una serie ordenada creando el ritmo de las imágenes y el proceso de encadenamiento de ideas; y, lo más importante, «el nuevo efecto psicológico que logra el film con las medidas técnicas aquí detalladas: la identificación» (38). En sus palabras:

En el cine la cámara arrastra nuestra mirada hacia el espacio en que transcurre la acción, la imagen del film. Es como si todo lo viéramos desde *el interior*, como rodeados por los personajes del film. No es preciso que éstos nos comuniquen lo que sienten, pues vemos como ellos ven. Sin duda estás fijo en la localidad que has pagado pero no ves a Romeo y Julieta desde allí. Miras hacia el balcón con los ojos de Romeo, y ves a Romeo con la mirada de Julieta. A través de tu mirada, tu conciencia se *identifica* con los personajes del film. Todo lo ves bajo su ángulo, no tienes una posición propia. Tú marchas con la masa, cabalgas con el héroe, vuelas y caes, y cuando alguien mira a otra persona en los ojos, está mirando a los tuyos en la pantalla. [...] Hasta el presente no ha existido ningún proceso parecido en ninguna forma artística y en ello se nos revela la originalidad del film (39-40).

Lo mismo que Balázs, también Bazin (2008: 177) mantiene que el cine se opone al teatro en la medida en que favorece el proceso de identificación con el héroe. Esa dicotomía, sin embargo, no es insoluble, puesto que el cine dispone de procedimientos de puesta en escena que favorecen la pasividad o que remueven la conciencia y, a su vez, el teatro puede atenuar la distancia psicológica entre el espectador y el héroe, de manera que ambos lenguajes «no estarían ya separados por una fosa estética infranqueable; tenderían tan solo a suscitar dos actitudes mentales sobre las cuales los directores tienen un amplio control» (177).

Otra diferencia más sutil es la de la autoría de las obras. Orson Welles, entrevistado por Peter Bogdanovich (citado en Cowie 1978: 109), afirmaba que una película era algo mucho más personal que el teatro, el cual constituye siempre una experiencia colectiva porque, al ser algo muerto —una cinta de celuloide, como el papel en el que alguien escribe un poema—, es la obra de una sola persona: el director. Hay que matizar que, si bien el poema puede ser la obra de una

sola persona y de hecho suele serlo, el cine necesariamente requiere la colaboración de un equipo, aunque en el llamado cine de autor el director ocupe un lugar tan relevante en las tres partes de la gestación de una película –escritura, realización y montaje– que puede considerársele autor de la obra con pleno derecho. Ese era el propio caso de Welles, quien, además, intervenía también en la única parte que, aunque sobresalientemente influida por el director, también deja un margen para las cualidades y la libertad personal: la de la interpretación del actor. No obstante, son relativamente pocos los directores que han gozado de esa plena libertad creativa, de manera que la mayor parte de la producción cinematográfica es, como el teatro, una obra de equipo con mayor o menor preeminencia de una figura u otra.

Otra diferencia entre ambas artes, aunque no siempre sería estrictamente aplicable en todos los casos, radicaría en la naturaleza del cine como medio de expresión particularmente dotado para promover el rescate de la realidad física, como mantiene Kracauer (1996: 368), pues sus imágenes nos permiten «aprehender los objetos y acontecimientos que comprenden el flujo de la vida material». En contraposición, y aludiendo igualmente al concepto de Sklovski de desautomatización, quizá se pueda considerar que, si bien el cine introduce un fuerte elemento de ruptura de la automatización en la percepción del flujo de la vida material, el teatro tiene su punto fuerte en la desautomatización de la percepción de la palabra, así como de las relaciones, de la interacción y de la misma naturaleza del ser humano conceptuada de una forma más abstracta. A este respecto, Balázs (1978: 40) cree que los nuevos procedimientos producidos por la captación de la cámara no solo suponían nuevos conocimientos, temas, motivos y materias, sino que la transformación desde el punto de vista de la filosofía del arte consiste en que el film no solo mostró **otras cosas**, sino que lo hizo de **otra manera**, «eliminando la distancia interior que hasta entonces pertenecía a la esencia de la experiencia artística». Kracauer (1996: 368) lo define así:

El cine vuelve visible lo que no vimos, o quizás no pudimos ver, antes de su advenimiento. Nos ayuda de manera efectiva a descubrir el mundo material con sus correspondencias psicofísicas. Literalmente, rescatamos a ese mundo de su estado letárgico, su estado de virtual inexistencia, tratando de experimentarlo a través de la cámara. [...] El cine puede definirse como un medio de expresión particularmente dotado para promover el rescate de la realidad física. Sus imágenes nos permiten, por primera vez, aprehender los objetos y acontecimientos que comprenden el flujo de la vida material.

Mitry (1999: 113), por otra parte, opina que el cine es el único arte capaz de realizar una síntesis del lenguaje lógico y del lenguaje lírico, de la razón y la emoción, «susceptible de hacer concordar ambas, llegando a una por medio de la otra en una interdependencia en la que la reciprocidad permanece constante», aunque realmente cabría preguntarse si esto no lo consiguen también en la misma medida la literatura y el teatro, puesto que, al ser artes conceptuales que incluyen una historia expresada argumentalmente, apelan igualmente a la razón y a la emoción, implicando todas las capacidades humanas de comprensión, reflexión y capacidad de sentimiento.

Recapitulando. La tesis de Metz (1973: 339) sobre el cine es también perfectamente aplicable al teatro: al tratarse de un «lenguaje flexible», de un lenguaje «sin reglas», de un «lenguaje abierto a los mil aspectos sensibles del mundo, y también un lenguaje forjado en el acto mismo de la invención de arte singular, y, por esto como por aquello, lugar de la libertad y de lo incontrolable», por todo ello, por ser reproducción o creación, el film –lo mismo que el drama–, «siempre estaría más acá o más allá del lenguaje» (339).

Pero hay dos dicotomías básicas que resumen las diferencias generales no solo entre teatro y cine, señala García Barrientos (2010: 17-8; 34; 41), sino entre todas las artes: la primera, ya considerada, de **narración** versus **actuación**; la segunda, de **escritura** (entendiendo como tal la perpetuación por cualquier tipo de medio, sea este un libro, un lienzo, una cinta de celuloide, procedimientos digitales, etc.) versus **actuación en un “aquí y ahora” irreproducible y, por tanto, efímero**. Según estas clasificaciones, si el cine es narración por el carácter mediato que introduce la cámara, que representa la voluntad creadora del director, por su condición de obra grabada en un soporte entra de lleno en la categoría de escritura, mientras que el teatro se coloca en la posición más directa de las artes, como actuación sin mediaciones e irreproducible, ya que, en el momento en que una representación fuera grabada, perdería ese carácter inmediato que la define.

Además, y de acuerdo al desdoblamiento que he considerado en todo proceso de comunicación, y, por tanto, existente en todo signo y en todo lenguaje, tanto el drama como el cine constan de contenido y expresión, compuestos a su vez ambos constituyentes de materia y forma, y cuya clasificación sería la siguiente:

1. Plano del contenido:

1.1. Materia del contenido: la historia, siendo sus elementos componentes el acontecimiento, la acción, los personajes, el espacio y el tiempo. La materia del contenido de drama y cine es, en definitiva, ese ser humano en conflicto de que habla Alonso de Santos (2007: 212) y que se puede desglosar someramente de la siguiente manera:

1.1.1. Tema o ideas: se desprenden de las relaciones creadas por medio de los siguientes elementos:

1.1.1.1. Acciones:

1.1.1.1.1. Acciones de los personajes, tanto voluntarias como involuntarias.

1.1.1.1.2. Sucesos.

1.1.1.1.3. Diálogos (acción de hablar).

1.1.1.1.4. El deseo/necesidad (acción de desear) necesaria para conseguir una meta. Entre ellas se cuentan, según la pirámide de Maslow:

- 1.1.1.1.4.1. Supervivencia.
- 1.1.1.1.4.2. Seguridad y protección
- 1.1.1.1.4.3. Necesidades sociales.
- 1.1.1.1.4.4. Necesidades del ego.
- 1.1.1.1.4.5. Necesidades cognoscitivas.
- 1.1.1.1.4.6. Necesidades estéticas.
- 1.1.1.1.4.7. Autorrealización.
- 1.1.1.1.5. Meta del deseo.
- 1.1.1.1.6. Acciones.
- 1.1.1.2. Personajes.
- 1.1.1.3. Objetos.
- 1.1.1.4. Tiempo.
- 1.1.1.5. Espacio.
- 1.2. Forma del contenido: organización de la materia del significado, es decir, el modo determinado en que los elementos componentes (acciones, personajes, objetos, tiempo y espacio) se relacionan.
 - 1.2.1. Codificación semántica de la materia del contenido.
 - 1.2.2. Composición.
 - 1.2.3. Retórica.
 - 1.2.4. Connotación.
- 2. Plano de la expresión:
 - 2.1. Materia de la expresión: la naturaleza material de los significantes que configuran el texto.
 - En una obra dramática:
 - o En el texto dramático:
 - Diálogos o dicción dramática: texto lingüístico destinado a ser reproducido oralmente en la representación.
 - Acotaciones: texto escrito en el código teatral propio de las mismas, y que contiene «la notación de los componentes extra-verbales y para-verbales (volumen, tono, intención, acento, etc.) de la representación, virtual o actualizada, de un drama» (García Barrientos 2001: 45). Se pueden definir asimismo como «instrucciones para la escenificación» (46).
 - o En la función teatral:

- Signos visuales:
 - Objetos de la escenografía (iconos, índices o símbolos) y cuerpos de los actores (iconos de los personajes) realizando actividades reales como hablar, moverse, gesticular, etc., que representan la acción diegética, en un escenario teatral (lugar físico real que representa lugares diegéticos) en el tiempo de la representación (tiempo real que alude al tiempo diegético), además de posibles trazados gráficos de lengua escrita en unos espacios y tiempos representantes concretos.
 - Signos lingüísticos escritos.
- Signos sonoros:
 - Lingüísticos: sonido fonético del diálogo emitidos por los actores, sean estos personajes o narradores (voces *over*).
 - Música (interpretada en directo o grabada previamente y reproducida).
 - Ruidos (producidos en directo o grabados previamente y reproducidos).
- En cine:
 - En el guion literario:
 - Signos lingüísticos.
 - Diálogos: texto lingüístico destinado a ser reproducido oralmente en la representación.
 - Texto o acotaciones cinematográficas: texto escrito en el código cinematográfico propio, y que, al igual que las acotaciones, contiene una somera descripción de los lugares y tiempos en que tiene lugar la acción. Si las acotaciones dramáticas son las instrucciones para la escenificación, las acotaciones cinematográficas del guion literario constituyen las instrucciones detalladas para la realización de la película.
 - En el guion técnico:
 - Signos lingüísticos.
 - Diálogos: texto lingüístico destinado a ser reproducido oralmente en la representación.
 - Texto o acotaciones cinematográficas: indicaciones para la realización de la película.

- Especificaciones técnicas: las destinadas a informar sobre los movimientos de cámara y otras especificaciones técnicas para el rodaje.
- En la película:
 - Signos visuales:
 - Imágenes obtenidas mecánicamente por medio de cámaras de los objetos y de los cuerpos de los actores (iconos de los personajes) efectuando actividades (acción diegética) dentro de un entorno (lugares físicos reales) que constituyen una geografía ideal (lugares diegéticos) en el tiempo real de la filmación y el montaje, por medio de las que se alude a un tiempo diegético, así como posibles trazados gráficos de lengua escrita.
 - Signos lingüísticos escritos.
 - Signos sonoros: sonido fonético del diálogo de los actores, música y ruidos, todos ellos grabados y reproducidos posteriormente.
 - Lingüísticos, emitidos por los actores, sean estos personajes o narradores (voces **over**).
 - Música (producida en directo y grabada o grabada e introducida en la fase del montaje).
 - Ruidos (producidos en directo y grabados o grabados e introducidos en la fase del montaje, así como los efectos especiales sonoros introducidos en el montaje).

2.2. Forma de la expresión: la forma concreta en que se organizan los significantes y que constituye toda la red códica, es decir, la configuración externa de la materia de la expresión, que se efectúa principalmente por medio de los distintos códigos. Según García Jiménez (1996: 17), la forma de la expresión queda modelada por el sistema semiótico particular al que pertenece el relato: cine, radio, televisión, **ballet**, ópera, etc., pero hay que notar que todos son sistemas semióticos complejos que abarcan varios códigos de distintas naturalezas e incluso varios lenguajes. Por lo tanto, parte de esta forma de la expresión lo constituye la red códica, y los códigos lingüísticos que están orientados a la representación en la función teatral o a la realización cinematográfica (código de las acotaciones en el drama y códigos del guion literario y del guion técnico en el cine) son parcialmente comunes en drama y cine, lo mismo que el código

lingüístico oral, los códigos paralingüísticos (con leves matices en los dos lenguajes) y los códigos extralingüísticos (lógicos, sociales y estéticos). Los diferencian, en cambio, los códigos específicos dramáticos y los específicos cinematográficos. Dentro de estas codificaciones, se pueden contemplar elementos formales destacados, como por ejemplo:

- 2.2.1. Argumento: la forma concreta en que se presenta la historia.
- 2.2.2. Estructura del relato:
 - 2.2.2.1. Estructura en tres actos: planteamiento, nudo y desenlace.
 - 2.2.2.2. Puntos de giro.
 - 2.2.2.3. Estructura en cinco actos.
 - 2.2.2.4. Estructura circular.
 - 2.2.2.5. Estructura abierta.
 - 2.2.2.6. Otros tipos de estructuración.
- 2.2.3. Gradación de la información facilitada al receptor, cuyo orden puede generar los efectos de suspense e intriga, de ironía dramática, etc.

6.1 Lenguaje dramático

Un tablado, dos actores y una pasión, decía nuestro Lope de Vega en sus cartas, era cuanto hacía falta para lanzarse a ejercer nuestra vocación (Alonso de Santos 2007: 25-6).

Tanto García Barrientos (2001: 40-1) como Ubersfeld (1989: 10) coinciden en considerar que la gestación del texto dramático tiene una finalidad última y necesaria: su representación. Sin ella, el fenómeno dramático no es completo. Sin embargo, la representación constituye un fenómeno «fugaz, efímero», consigna Ubersfeld (8), mientras que el texto permanece en el tiempo. La diferenciación entre texto y representación es imprescindible, pues, y ambos autores los estudian por separado, dado que los instrumentos pertinentes para el análisis de cada fenómeno son distintos (Ubersfeld 1989: 12-3). El texto precede a la representación y sus componentes son los diálogos y las acotaciones en una escritura que, aun expresada en el código lingüístico escrito, está destinada a adquirir forma lingüística oral, paralingüística o extralingüística en la representación.

En el teatro, los signos del conjunto T + T', dice Ubersfeld (1989: 21), responden a la definición saussureana de elemento compuesto por dos partes indisociables –significante y significado– caracterizado por su arbitrariedad, linealidad y alusión a un referente, y son en consecuencia merecedores de un tratamiento lingüístico. Efectivamente, en la obra escrita la materia de expresión es lingüística, en contraposición con la de la representación; se dice diacrónicamente en lectura lineal (18) y, sin constituir un lenguaje autónomo, puede ser analizada como cualquier otro objeto lingüístico según las reglas de la lingüística y los procesos de comunicación (20). Para García Barrientos (2001: 33), el *texto dramático* se perfila como el

documento fundamental para el estudio del drama y es un texto lingüístico, de referencia verbal y no verbal, reproductivo y descriptivo, lo cual crea dos subtextos diferenciados: el de los diálogos (reproducción de referencias verbales) y el de las acotaciones (descripción de referencias no verbales y paraverbales). La **acotación**, dice el autor (45), puede definirse como la notación de los componentes extraverbales y paraverbales (volumen, tono, intención, acento, etc.) de la representación, virtual o actualizada, de un drama. Son impersonales y se pueden concebir como la descripción de los aspectos no verbales del drama o como las instrucciones para su escenificación (46) y, como tales, carecen de las funciones propiamente comunicativas: expresiva, apelativa, fática y, sobre todo, de la poética (47).

Pero existe otro “texto”: el de la puesta en escena. Para Ubersfeld (1989: 19), y unido al texto, es el que da como resultado la representación teatral, pudiéndose significar de esta manera: $T + T' = R$, siendo **T'** lo que **completa** las lagunas que deja T. En este paso del sistema de signos-texto al sistema de signos-representación cambia la materia de la expresión, por lo que no se puede hablar de equivalencia entre T (conjunto de los signos textuales) y R (conjunto de los signos representados), «ya que estos dos conjuntos tienen una intersección variable en cada representación» (13). De hecho, en las distintas puestas en escena de las obras dramáticas existe tanto la posibilidad de adaptaciones “literales”, libres, etc., de la misma manera que existen semejantes posibilidades cuando se adapta la misma obra al cine.

Para la autora (20), asimismo, la **representación** teatral constituye un conjunto o sistema de signos de naturaleza diversa que pone de manifiesto –si no total, al menos parcialmente– un proceso de comunicación «en el que concurren una serie compleja de emisores –estrecha y recíprocamente relacionados–, una serie de mensajes –igualmente relacionados, en este caso, según unos códigos extremadamente precisos– y un receptor múltiple presente en un mismo lugar». Contempla la idea de que el receptor, por lo general, no puede responder en el mismo código que el emisor, lo que, en su opinión, no implica en absoluto que no se dé comunicación. Efectivamente, el público no suele intervenir durante la obra, pero hay que considerar los múltiples códigos de **feedback** (aplausos, abucheos y otros signos de aprobación o de disgusto), así como las posteriores reacciones de la prensa o artículos especializados y críticas teatrales que se dan, de hecho, como respuesta a las distintas puestas en escena y que pueden influir no solo en el éxito o fracaso de una obra a largo plazo, sino en cada una de las funciones a causa de la sutil interacción que el público establece con los actores.

Tanto la novela como el cine, dice García Barrientos (2001: 42) «nos ponen en contacto con el mundo ficticio a través de una instancia mediadora: la voz del narrador y el ojo de la cámara». En el drama, en cambio, «es el universo imaginario el que se **presenta** ante los ojos y los oídos del espectador, directamente, sin mediación alguna –verdadera, no simplemente fingida o simulada– en ningún caso». Y declara que esa **inmediatez** del drama «es la que determina la estructura, peculiar, que es común al texto y a la obra dramática», pues el público teatral entra en relación directa o inmediata con el universo ficticio sin que ninguna voz se lo

cuenta ni «ningún ojo lo ha mirado antes por él. Ve con sus propios ojos y oye directamente las voces de los personajes» (34).

Las funciones de Jakobson son pertinentes en la actividad teatral como proceso de comunicación, dice Ubersfeld (1989: 32), de la siguiente manera.

1. La función **emotiva** o **expresiva**, por la que el emisor expresa su subjetividad, su estado emocional y su actitud sobre lo que expresa, es esencial al lenguaje dramático, donde el comediante la impone con todos sus medios físicos y vocales, mientras que **el director y el escenógrafo la disponen “dramáticamente” en los elementos escénicos** (32). Revierte primeramente en él mismo y después en los otros personajes, y tiene como finalidad contagiar al espectador de esas emociones.
2. La función **conativa** o **apelativa**, con la que se intenta provocar reacciones en el oyente, tiene dos tipos de receptores en la comunicación dramática y cinematográfica: los mismos personajes de la obra y el público, que percibe el diálogo entre ellos o las apelaciones que los personajes efectúan en los apartes, y obliga a este doble destinatario –al destinatario-actor (personaje) y al destinatario-público– a tomar una decisión, a dar una respuesta, aunque esta sea provisional y subjetiva (32). El estudio de la función conativa se extiende no solo al modo verbal, sino también «al funcionamiento **retórico**, a la labor argumental que convierte al personaje en un **orador**» (189).
3. La función **referencial** transmite un contenido mental sobre lo que se habla y hace que el espectador tenga presente el **contexto** (histórico, social, político y hasta psíquico) de la comunicación, y **remite a un “real”** (32). Es lo que el personaje nos enseña sobre sí mismo, sobre los otros personajes, sobre política, religión, filosofía, su propia ideología, y se constituye en un instrumento de conocimiento para el doble destinatario (los otros personajes y el público) (189).
4. La función **fática** del diálogo establece, mantiene o interrumpe la comunicación mientras recuerda en todo momento al espectador las condiciones de la comunicación y su presencia como espectador teatral. Texto y representación pueden, uno y otro, garantizar concurrentemente esta función (32), que tiene siempre «una doble dirección: hacia el interlocutor escénico y, simultáneamente, hacia el espectador», pero a menudo la función fática del discurso «se logra por la indicación de un gesto o por mediación de un objeto denotado en el discurso». Y, por una especie de paradoja, el signo más claro del funcionamiento fático del discurso del personaje **«es la “aniquilación” de todo contenido referencial o conativo; a partir del momento en que el discurso se nos muestra como discurso de nada**, estamos ante un discurso en el que lo esencial es la función que **dice** la comunicación» (190).

5. Por medio de la función *metalingüística*, el lenguaje habla del mismo lenguaje. Nada frecuente en el interior de los diálogos –que no reflexionan mucho sobre sus condiciones de producción–, se presenta de lleno en todos aquellos casos «en que se da la teatralización (por ejemplo, en el teatro y en cualquier caso en que la escena nos advierta que estamos en el teatro); es como si dijera: “mi código es el código teatral”» (32).
6. La función *poética* afecta al aspecto formal del lenguaje dramático y llama la atención del espectador sobre el lenguaje mismo, sobre la forma en la que los contenidos están expresados para producir un efecto de extrañamiento frente al automatismo del lenguaje cotidiano. El funcionamiento teatral es de naturaleza *poética* «(entendido el trabajo poético, según Jakobson, como *proyección del paradigma* sobre el sintagma, de los signos textuales representados sobre el conjunto diacrónico de la representación» (32). Hay que considerarla en el conjunto del texto teatral, aunque también el estilo propio de ciertos personajes puede llegar hasta una poética propia (190).

Sin embargo, García Barrientos (2001: 58-62) observa que, dada la especial comunicación triangular que se da en teatro, aparte de las funciones descritas por Jakobson, se han de distinguir las propiamente teatrales, es decir, las que adquiere el diálogo en relación con el público y en función de él. Y distingue las siguientes:

1. Función *dramática*: como forma de acción entre los personajes: amenazar, humillar, seducir, agredir, etc., con palabras.
2. Función *caracterizadora*: se orienta a proporcionar al público elementos para “construir” el carácter de los personajes.
3. Función *diegética* o *narrativa*: el diálogo proporciona al público información que pertenece a la parte del mundo de ficción que no se representa en escena.
4. Función *ideológica* o *didáctica*: se pone al servicio de la transmisión al público de unas ideas, de un mensaje o lección.
5. Función *poética*: la misma referida por Jakobson, que suele quedar neutralizada en la dimensión comunicativa interna del drama (entre los personajes), para funcionar plenamente en la comunicación externa (hacia el público).
6. Función *metadramática*: el diálogo que se refiere al drama que se representa, instaurando otro nivel de ficción, equivalente a la referida función metalingüística cuando se dan procedimientos metadramáticos.

6.2 Lenguaje cinematográfico

Para un Renoir, para un Rossellini, incluso para un Orson Welles o para el primer Godard, hacer cine era contar bien –es decir, de modo personal– una historia en imágenes (Gimferrer 1985: 16).

El cine se considera en esencia un lenguaje, dice Casetti (1994: 67), es decir, un dispositivo que permite que el hombre se exprese e interactúe (el lenguaje como facultad), y un repertorio de procedimientos o de signos más o menos recurrentes que permiten hacer efectiva esa expresión y esa interacción (el lenguaje como sistema de signos). Es un espacio, en fin, en el que se crean significados que se hacen perceptibles, se encierran en fórmulas concretas y se intercambian con otras personas: el ámbito de una *significación* y de una *comunicación*.

En el cine se da la misma situación comunicativa doble que se observa en teatro: los personajes interactúan y se comunican con otros personajes, pero el destinatario último de ese proceso es el público, tratándose, por tanto, de la comunicación triangular que consigna García Barrientos (2001: 30-1). Sin embargo, esta triangularidad resulta más sutil, menos evidente en el cine, y es que un matiz importante diferencia a ambos lenguajes como procesos comunicativos: a diferencia del teatro, en cine esa comunicación interna entre los personajes no se da en el mismo contexto en que la percibe el espectador, sino en los tiempos y espacios en que tiene lugar la realización del film, desdoblándose el contexto en el tiempo y lugar de la filmación (que no suele ser un solo tiempo ni un solo lugar como en teatro, sino varios) y el tiempo y lugar de la recepción, que variarán dependiendo de las sucesivas proyecciones o visualizaciones de una película. Son la mediación de la cámara y los procesos del montaje los que establecen esta diferencia de contextos entre los “aquí y ahora” de la realización y el montaje y los consiguientes “aquí y ahora” de la recepción.

Tanto para Canudo como para León Moussinac, cita Agel (1968: 5), el cine es *el arte total* hacia el que tienden todas las otras artes, y solo él podía responder a las grandes necesidades colectivas. Refiere asimismo las opiniones de Eisenstein y Balázs, coincidentes al considerar al cine como la culminación de todos los medios expresivos anteriores, lo que le confiere una modalidad de existencia privilegiada. Mitry (1989: 544-8), por su parte, cree que lo esencial del cine como lenguaje es que da acceso a un *sentido* por medio de signos y de una estructura significativa, pues lo esencial de un lenguaje no radica en los medios ni en la manera de decir, sino en «*el hecho indiscutible y definitivo de significar*, es decir, de acceder a un *sentido* por medio de signos o de símbolos» (547-8). Así, aunque cargada de sentido, la imagen no podría ser asimilada a un *sema*, dado que ese sentido que refleja no lo lleva en sí. Un *sema* tiene un sentido definido, limitado, pese a las modalidades que supone: el espesor semántico de una palabra se refiere siempre a su sentido usual. Por el contrario, el sentido de las imágenes es indefinible *a priori*, puesto que depende de combinaciones infinitamente variables por la extrema variedad de su forma y de su contenido (548). Es necesario notar que esta afirmación puede no ser cierta necesariamente, puesto que, dependiendo del contexto y del sintagma, los semas pueden adquirir también muy diversas connotaciones, exactamente de la misma manera que la imagen.

Kracauer (1996: 140) califica al cine como un medio de expresión ante todo visual. Efectivamente, lo primordial e ineludible en el cine es la expresión captada por medio de la vista. Mitry (1999: 52) lo expresa de esta manera: «Un film es, *ante todo*, imágenes, e imágenes

de algo. Es un sistema de imágenes que tiene por objeto describir, desarrollar, narrar un acontecimiento o una sucesión de acontecimientos». Así lo está intentando remarcar una corriente actual que se erige en homenaje al cine mudo de los orígenes, al mismo tiempo que hace un ejercicio de estilo reforzando la primacía de la imagen: lo auditivo queda circunscrito a la música, para otorgar en la narración de la historia la preeminencia absoluta a lo icónico visual. Véanse como ejemplos las espléndidas obras, rodadas en blanco y negro para darles mayor similitud con la época previa al sonoro, *The Artist* (2011), del francés Michel Hazanavicius; *Blancanieves* (2012), del español Pablo Berber; o la semimuda *Ida* (2013), del polaco Pawel Pawlikowski, donde el escueto diálogo podría muy bien haber sido sustituido por intertítulos, y en la que la relevancia del primer plano y de los distintos tipos de música asociada a los personajes, especialmente al de Wanda Gruz, es lo que define el estilo narrativo.

La base de esta nueva forma de lenguaje cinematográfico en su nacimiento, constata Balázs (1978: 44), fue la cámara, que modifica constantemente su posición observadora transmitiéndolo así a nuestra mirada, variando la distancia de la imagen de los objetos y el ángulo y la perspectiva bajo el que los observamos. Para el autor, además, y derivada de esa mediación, los signos distintivos son, como se ha visto: la distancia variable; el plano de detalle y el primer plano; la variación del encuadre; el montaje; y «lo más importante, el nuevo efecto psicológico que logra el film con las medidas técnicas aquí detalladas: la identificación» (38). Mitry (1999: 135) indica que la imagen, al contrario que la palabra, no es un signo fijo, sino que significa en relación con un conjunto de hechos con los que se implica, adquiriendo de ese modo «un sentido particular, y, como contrapartida, otorga nuevo sentido al conjunto de que forma parte». Hay que matizar, sin embargo, que la imagen en cine sí es un signo fijo en cuanto que representante que muestra lo representado, identificándose ambos; pero además, y en un segundo nivel –el del lenguaje connotativo–, cada imagen puede constituirse en otro u otros signos de tipo metonímico, metafórico, etc., aludiéndose con estas figuras a otro representado en segunda instancia, es decir, a lo connotado.

Aún más que la escritura dramática, la escritura cinematográfica –el guion literario y el posterior guion técnico– se concibe y nace para su representación. Si la lectura de una obra dramática tiene sentido, como indica García Barrientos (2001), es porque el lector está elaborando mentalmente una puesta en escena imaginaria (40), pero en cine esta situación no es concebible más que por tres propósitos: en primer lugar, la lectura del guion por parte de las personas que pueden seleccionarlo para su producción; en segundo, su memorización o examen por parte del equipo de realización y producción; y en tercero, su posterior lectura analítica con la finalidad de estudiar un film en concreto, el estilo de un autor, los signos distintivos de las diferentes escuelas, las variaciones de los procedimientos cinematográficos, etc.

Al igual que en el teatro –explica Emeterio Díez (citado en Alonso de Santos 2007: 216)–, en el cine hay que distinguir entre obra en potencia y obra en acto, siendo tanto el texto dramático como el guion obras en potencia que se convierten en obras propiamente dichas cuando son representadas, lo cual plantea el problema de la ejecución de la obra o el debate

sobre si la puesta en escena ha sido capaz de desarrollar y hasta de superar todas las virtudes del texto o del guion o si, por el contrario, las ha malogrado. La representación, continúa Díez, convierte al cine en una creación conjuntada: un trabajo en el que significan, además de las palabras, los decorados, el maquillaje, el vestuario, los gestos, los sonidos y la música, por lo que el guionista debe tener en cuenta a los profesionales que llevarán a cabo la puesta en escena y escribir con vistas a ello, marcando por medio de la escritura una cierta clase de realización, un **estilo de interpretación, una atmósfera...** (216). Es un tipo de escritura que se hermana en muchos aspectos a la del código específico dramático.

El guion literario es la narración completa, ordenada en escenas y secuencias, de las acciones protagonizadas por los personajes en un tiempo y espacio definidos, con la inclusión de los diálogos y referencia a los demás elementos visuales y sonoros. Para García Jiménez (1996: 26), es el producto final, un subgénero que consiste en la propuesta literaria pormenorizada y, «en cuanto literatura, dócilmente suicida», que permite al realizador el modo práctico de su conversión en mensaje audiovisual. El posterior guion técnico consiste en el conjunto de especificaciones técnicas que permite a los profesionales tomar decisiones concretas en orden a la producción y realización, que convierte al texto literario en texto narrativo audiovisual, y cuya planificación técnica y artística no corresponde al guionista, sino al realizador o al director (24-6). Orson Welles, entrevistado por Bazin para *Cahiers du Cinéma* (citado en Mitry 1989: 16), mantenía tajantemente que el guion técnico era el montaje teórico, la puesta en escena teórica: **en definitiva, la película “sobre el papel”**. Las tres operaciones –guion técnico, realización, montaje–, para él, no difieren más que en el plano artesano, de manera que la puesta en escena se hace ya en el guion técnico, que prevé y concibe los planos «con vistas a un cierto montaje»; el montaje se realiza ya al rodar los planos «con vistas a ciertos empalmes»; y la realización se continúa en el montaje, que acaba y termina el film. Al insertar las «incertidumbres del azar» en las condiciones de la **puesta en escena, «el rigor del vínculo “guion técnico-realización-montaje”** convierte a estas tres operaciones sucesivas en aspectos diferentes de la misma operación creadora», concluye Welles.

Martin (2005: 24) considera totalmente original el lenguaje cinematográfico por varios motivos: porque posee una omnipotencia figurativa y evocadora, porque está dotado de una capacidad única e infinita para mostrar tanto lo visible como lo invisible, así como para visualizar el pensamiento al mismo tiempo que la vivencia, lo mismo que una compenetración del sueño y de lo real, del vuelo imaginativo y de la comprobación documental. Posee, además, dice el autor, el poder de conferir a una imagen fugitiva más imposición convincente que la que ofrece el espectáculo de lo cotidiano. Además, la imagen fílmica, ante todo, es realista «o, mejor dicho, está dotada de todas las apariencias (o de casi todas) de la realidad» (26-7), siendo estas la apariencia de movimiento, el sonido, el color y la impresión de relieve. Igualmente, la imagen cinematográfica suscita en el receptor un sentimiento de realidad bastante pronunciado en algunos casos, por producir «la creencia en la existencia objetiva de lo que aparece en la pantalla» (27), y está dotada de otras dos características fundamentales: ser una representación

unívoca que capta aspectos precisos y determinados de la realidad y estar siempre presente, inscribiéndose en el presente de nuestra conciencia, realizándose el desfase temporal únicamente mediante la intervención del juicio, capaz de «formular como pasados los acontecimientos respecto de nosotros o de determinar varios planos temporales en la acción de la película» (28). Solo en documentales o films científicos la imagen en cine tiene el valor figurativo «de reproducción estrictamente objetiva de lo real» (29). Lotman (1979: 101) coincide al remarcar que el sentimiento de autenticidad que provoca el cine en el espectador no es alcanzable por ningún otro arte; y sin embargo, y pese a esta impresión de realismo, Martin (30) hace notar que la *imagen artística* que nos ofrece el cine es, en realidad, totalmente *no realista* y *reconstruida* con arreglo a lo que el realizador pretende hacerle expresar, sensorial o intelectualmente, pues el cine, como cualquier arte, se funda «en una *selección* y un *ordenamiento*, por lo que tiene el poder de densificar lo real».

En el lenguaje cinematográfico se integran todos los lenguajes registrables por la vista y el oído, lo cual ocasiona un problema de funcionamiento interno, pues, señala Urrutia (1973: 9) cada uno de los lenguajes incluidos en él conserva sus propios códigos y sus propias leyes de funcionamiento al mismo tiempo que se somete a los posibles códigos específicamente cinematográficos o, también, comunes a varios lenguajes, formándose por tanto una cierta *red códica*. Urrutia opina que dentro del lenguaje cinematográfico deben concebirse dos redes, una códica y otra de lenguajes, engarzadas íntimamente en una estructura: «A la red códica le corresponde una red de lenguajes, pero no separadas, sino superpuestas. Los límites de un lenguaje y los límites de los códigos que en él intervienen no son coincidentes, aunque, y resulta necesario, la frontera imaginaria de la suma total de los lenguajes coincide con la de los códigos». La estructura del lenguaje cinematográfico, compuesta de un número *n* de códigos, posee «un nuevo código que ordena las relaciones de todos los componentes y el funcionamiento general», siendo este código específicamente cinematográfico el que permite la lectura de los lenguajes no específicos, los cuales están presentes, según el autor, «en régimen de *libertad vigilada* y sólo cobran su pleno sentido, dentro del filme, en la relación fronteriza con los restantes, aunque esa relación sea de contrapunto».

Para Urrutia (10-1), asimismo, los lenguajes reagrupan todos los mensajes de un cierto orden sensorial, físico, sin coincidir forzosamente con un código; y, mientras que los segundos poseen coherencia sistemática, lógica y no física, un código puede ser común a varios lenguajes, pero en el seno de un único lenguaje también pueden encontrarse varios códigos. Considerar el cine como un lenguaje compuesto de otros lenguajes y distintos códigos, significa, en cierto modo, volver a los primeros escritos a él dedicados, «reengrasar con ellos», dice el autor. Y Bazin (2001: 179) constata que la cantidad de códigos que entran en juego en un mismo lenguaje **es tanto más elevada cuanto que este lenguaje es globalmente más “rico”**. Este es, sin duda, el caso tanto del cinematógrafo como del teatro.

No obstante a la opinión de Mitry (1999: 140), que cree que, aunque limitada y orientada por el contexto, la ambigüedad de la significación es necesaria a la evidencia fílmica, difiriendo

en ello del lenguaje lógico, donde el sentido «es tanto más fuerte en cuanto que es limitado, precisado, cercado», quizás un buen film debe dar los elementos y las pistas necesarias para una interpretación correcta, que, en muchos casos, excluirá otras. En ese caso, la ambigüedad no es tal si las competencias del espectador en cuanto a la correcta interpretación de los signos interrelacionados son las adecuadas. Por poner un ejemplo, en el caso de la película de Jack Clayton, *The Innocents* (1961), la desafortunada traducción de su título en español como *Suspense* puede inducir al espectador a creer que contempla una cinta de género, en la que las supuestas visiones de la protagonista corresponderían a fantasmas o presencias sobrenaturales. Sin embargo, nada más lejos de la intención de Clayton y de los guionistas Truman Capote y William Archibald, que dan las claves necesarias para que la obra sea interpretada en clave freudiana, siendo los supuestos fantasmas creaciones de la psique atormentada de la institutriz. Y es que, en realidad, en todos los lenguajes, y por supuesto también en el visual icónico, se puede desarrollar un segundo nivel connotativo que conforma otra significación distinta y cuya intelección depende en gran medida del grado de conocimiento del receptor y de sus habilidades interpretativas.

Se suelen distinguir en el cine como lenguaje narrativo (véase, por ejemplo, Gimferrer 1985: 11; Martin 2005: 148) dos épocas muy distintas. En primer lugar, la correspondiente a los inicios del siglo XX con Lumière y Méliès, en que la película se formaba por «una sucesión de estampas estáticas distribuidas de acuerdo con unas leyes del espacio idénticas a las que rige para la escena —entradas y salidas por los laterales y no por el fondo, inmovilidad del punto de vista a causa de la dificultad para desplazar la cámara, que se asimilaba así a la mirada del espectador de teatro— y configuradas como una narración dividida en cuadros sucesivos» (Gimferrer 1985: 11). Méliès, efectivamente, usaba la cámara fija y, debido a su enfoque teatral, cometió graves errores de montaje en *Le voyage à travers l'impossible*, afirma Martin (2005: 148). Es posteriormente a esta época cuando nace el lenguaje cinematográfico como tal, siendo Griffith considerado como su fundador, aunque Martin cree que existió un momento de transición con los experimentos de George Albert Smith en 1900 con películas como *La lupa de la abuela*, donde ya se combinaban planos medios y generales y cambios de punto de vista que daban lugar a un montaje propiamente dicho. Los propósitos de Griffith no variaban de los de Lumière o Méliès, pero sí su sintaxis fílmica, dice Gimferrer (6), que mantiene que Griffith decidió que el cine era algo que servía para contar historias, y que el modelo para contarlas debía buscarse no en el teatro, como hacía Méliès con la asimilación del espacio visual del encuadre al espacio escénico, sino en la configuración del relato cinematográfico de acuerdo con las leyes de la forma de expresión literaria que consideraba la más acabada forma de narración: la novela decimonónica (7). Así pues, ese avance decisivo en el lenguaje propiamente cinematográfico lo lleva a cabo Griffith en 1911, empleando toda la gama de planos y organizándolos de forma que hizo de ellos un medio de expresión (Martin 147). A partir de él, el cine se convierte en un lenguaje narrativo estructurado según los módulos de la narrativa decimonónica, en que el montaje alterna las diversas posibilidades del plano, desde el primer

plano hasta el plano general (Gimferrer 11), de manera que las novedades introducidas por Eisenstein, Renoir, Orson Welles, el neorrealismo o la *nouvelle vague* y todos los demás «ensanchan la vía abierta por Griffith, diversifican sus ramificaciones pero no impugnan su propósito fundamental, sino que más bien lo corroboran, al adaptarlo y actualizarlo a tenor de cada nuevo momento de la historia del lenguaje fílmico» (6). Otro paso decisivo fue el descubrimiento del *montaje expresivo*, dice Martin, «en el que la sucesión de planos ya no está dictada sólo por la necesidad de narrar una historia sino también por la intención de suscitar en el espectador un choque psicológico», y que será llevado a su apogeo por los soviéticos en forma de un tercer paso decisivo: el *montaje intelectual* o *ideológico* (148).

7 CONTEXTO

Se entiende por contexto dentro del proceso comunicativo el entorno físico o de situación, ya sea político, histórico, cultural o de cualquier otra índole, en el cual se considera un hecho (RAE 2014). El contexto implica siempre dos coordenadas: la espacial y la temporal, que son las que determinan el punto exacto en que se produce un fenómeno concreto. En el caso de las obras dramáticas y cinematográficas, existen varios contextos:

1. El tiempo y el espacio en que se produce la obra de base, sea esta el texto dramático o el guion cinematográfico.
2. El tiempo y el espacio en que se lleva a cabo la representación de la función teatral o la realización de la película. En este último caso, las localizaciones y los tiempos de filmación de escenas para la realización de un film suelen ser varios.
3. El tiempo y el espacio en que tiene lugar la recepción de la representación teatral o de la película. En el caso del teatro, los **dos últimos contextos siempre coinciden: el “aquí y ahora” de la representación de los actores es siempre el “aquí y ahora” de la recepción del público**. En cine, en cambio, ambos contextos varían notablemente, y esa distancia espacio-temporal puede influir de forma decisiva en la recepción final de la obra. Estos desdoblamientos tanto el teatro como el cine se producen por ser ambos, en la mayoría de las ocasiones, en una primera instancia, escritura, y en segunda, actuación.

El estudio del contexto en que la obra original (texto dramático y guion literario) fue gestada depende de varias disciplinas: la Psicología —que estudia las características del autor—, unida a la Sociología, la Historia y la Política, que analizan la forma en que el autor pudo ser influido por las circunstancias exteriores para su ideología y, por consiguiente, para la redacción de la obra. El estudio del autor del guion no ha tenido históricamente ninguna relevancia en el ámbito del cine, sino que este se traspa a la figura que se considera autor propiamente de la obra, el director, pasándose de estudiar el texto escrito (el guion literario) a considerar la obra final, la película, en cuya realización como obra acabada se considera implícitamente que tiene más relevancia el director que el guionista en el caso de tratarse de dos personas diferentes. En

cambio, el estudio puramente teórico de los grandes directores de escena no puede compararse en magnitud al estudio de los grandes directores cinematográficos, bastante abundante, indicándonos este dato una vez más, a grandes rasgos, la consideración de la autoría en teatro — preferentemente del autor dramático—, opuesta a la autoría en cine, preferentemente del director cinematográfico. Este tipo de acercamiento a la obra artística fue el dominante en la literatura hasta los años cincuenta del siglo XX, cuando, con la teoría de la recepción, pasó a centrarse en el receptor y en sus condiciones psicológicas, históricas y sociales. Esta teoría de la recepción estudia el contexto en que tiene lugar la recepción de las obras, que nació en el ámbito literario en los años cincuenta, se trata de una disciplina poco desarrollada. También en este caso el desoblamiento analítico se produce por la cualidad binaria que poseen el teatro y el cine de ser escrituras llamadas a ser representadas.

Hutcheon (2006) entiende como contexto tanto los elementos de presentación (formato) y recepción (cuándo, dónde): *«context conditions meaning, in short»* (145), y mantiene que la historia puede ser reinterpretada con un contexto distinto, acentuando algunos aspectos (142). Manzano Espinosa (2008: 116-7) ofrece el ejemplo de la versión de Laurence Olivier de 1944 del *Enrique V* de Shakespeare, que fue financiada por el gobierno británico como una pieza de propaganda de guerra en la que cualquier referencia contraria a Enrique V había sido desestimada y que, por supuesto, potenciaba el hecho de que los ingleses ganaran la guerra, mientras que en la posterior versión Brannagh se concentra más en el crecimiento del personaje. Por tanto, mantiene la autora, nada hay de inocente en la revisión de los clásicos, *«que pueden ajustarse de “modo encubierto” también a necesidades políticas o sociales de cada época»*. Manzano Espinosa refuta, además, la creencia de que los valores universales son suficientes para sostener un relato de un periodo histórico a otro, pues las modificaciones históricas cambian sustancialmente todo aquello que rodea al hilo argumental. Así sucede con *Great Expectations* de Charles Dickens (de 1860, época en las que estaban patentes los conflictos entre la aristocracia y la clase trabajadora), y la adaptación que efectúa Alfonso Cuarón (*Great Expectations*, 1998), trasladándola a EEUU en la época de los noventa. En la traslación se pierden ciertos matices, pues no existía aristocracia, y la historia entre ricos y pobres *«ya no funciona con los mismo parámetros»*, a lo que se añade el cambio del papel de la mujer en la sociedad (106-7). Por su parte, García-Noblejas (1990:16) observa que, en realidad, en las películas históricas queda mejor representada la visión de la época en que se filmaron que la de la época en que se desarrolla su trama argumental. Los cambios contextuales, pues, pueden contribuir a mantener la universalidad de los conceptos y temas de la obra original, o bien a eliminar o transformar algunos de sus matices.

8 CANAL

El canal es el medio de transmisión físico por donde circulan las señales del mensaje con la información para que el receptor pueda captarlo. La propagación del sonido involucra transporte de energía sin que se dé transporte de materia, y se efectúa en forma de ondas

mecánicas que se propagan a través de medios sólidos, líquidos o gaseosos. Al contrario que las ondas electromagnéticas, no pueden propagarse en el vacío. Si las vibraciones se producen en la misma dirección en la que se propaga el sonido, se trata de una onda longitudinal, y si son perpendiculares a la dirección de propagación, son ondas transversales. El canal es, pues, directo en la función teatral; y en cine, en cambio, cambia considerablemente, pues queda constituido por el medio a través del cual se emite la película, sea este la pantalla de una sala, un televisor, vídeo o pantalla de ordenador, aunque en último término, el canal a través del cual llegará finalmente ese sonido directo o grabado por micrófono y posteriormente reproducido a oídos del receptor es, en todo caso, la atmósfera. En este aspecto, la inmediatez que proporciona el teatro es inigualable, y condiciona de forma singular los procesos de recepción y de identificación, que son muy distintos en ambos medios.

La luz que vemos con nuestros ojos es una parte muy pequeña del espectro electromagnético, pues solo la radiación electromagnética con una longitud de onda entre 380 nm y 760 nm (790-400 terahercios) es detectada por el ojo humano y se percibe como luz visible. Si la radiación tiene una frecuencia en la región visible del espectro electromagnético, se refleja en un objeto y luego golpea los ojos, lo cual da lugar a la percepción visual. El espacio es el canal a través del cual se transmiten las radiaciones electromagnéticas que constituyen la luz visible, y difieren en cine, como ya se ha visto, por la mediación que introduce la cámara, de manera que el canal a través del que llegan esas radiaciones son, bien un proyector, bien una pantalla, sea esta del tipo que sea. En cine, por tanto, la materia del signifiante o del plano de la expresión es una emisión lumínica sobre una pantalla: es decir, radiaciones electromagnéticas capaces de ser percibidas por el ojo humano y que previamente han sido captadas por medio de cámaras analógicas o digitales; y el sonido, ondas mecánicas longitudinales perceptibles por el oído humano que han sido registradas por aparatos captadores del sonido (por medio de micrófonos en la grabación analógica o digital, de fonógrafos o de cinta magnética) y emitidos por aparatos reproductores (por reproducción analógica o digital y mediante altavoces), y el canal a través del cual se transmiten al espectador la misma pantalla o los aparatos reproductores y, en última instancia, como en el teatro, el espacio y la atmósfera a través de los que circulan, respectivamente, las radiaciones electromagnéticas (la luz) y las ondas mecánicas (el sonido).

III. ELEMENTOS PRÁXICOS

9 PROCESO DE EXPRESIÓN EN EL TEATRO Y EL CINE

La transformación histórica y decisiva, desde el punto de vista de la filosofía del arte, consiste en que el film no sólo mostró *otras cosas*, sino que lo hizo de *otra manera*, sustrajo constantemente la conciencia del espectador, eliminando la distancia interior que hasta entonces pertenecía a la esencia de la experiencia artística (*Balázs 1978: 39*).

La creación de una obra de arte dramática o cinematográfica constituye una especie de universo autónomo dotado tanto de materia del contenido –el tema, las ideas, los personajes que se desenvuelven y operan en un tiempo y un espacio dados– como de su forma, es decir, las reglas internas que los conectan y la manera en que se interrelacionan. Materia y forma del contenido, como un todo, se expresan en un proceso dirigido a comunicarse a un espectador potencial en una materia de la expresión determinada –la imagen y el sonido, directos en el teatro, y mediados por la cámara y los micrófonos en el cine– y una forma de la expresión que organiza toda esa materia –los distintos códigos que conforman el drama y el cine como lenguajes capaces de producir mensajes y textos que el receptor finalmente podrá descifrar–.

El primer paso que los distintos emisores del texto dramático o fílmico –dramaturgo, guionista, director teatral o cinematográfico, etc.– dan para la creación de esa obra artística es la **selección**. Esos primeros creadores, los escritores del texto dramático o guion cinematográfico, seleccionan de entre todos los posibles unos hechos hipotéticos que se manifiestan en las acciones que unos personajes efectúan en unos tiempos y unos espacios determinados. Balázs (1978: 136) señala que la verdad puede ser manipulada, pues no se encuentra en sucesos o hechos aislados, sino en su encadenamiento lógico, en su sentido e importancia, de manera que las películas que parecen representar una realidad objetiva engañan indefectiblemente, lo que atribuye a la forzada elección de los hechos. Lo mismo sucede con las obras de teatro: aunque los hechos elegidos fueran objetivos en cuanto que hubieran ocurrido realmente, la selección y ordenación de ellos implica indefectiblemente una posición ante el mundo y una ordenación del mismo. Y este es precisamente el segundo paso del proceso de creación: el de la **ordenación** de los aspectos seleccionados, que tiene lugar tanto en cine como en teatro, pues, aun cuando el teatro sea el arte representativo **inmediato** por excelencia (García Barrientos 2001), una ordenación distinta de los actos, cuadros y escenas de una obra puede originar, sin duda, una lectura e interpretación muy distintas. Estos pasos pueden considerarse previos incluso a la escritura de la obra (sea esta el texto dramático o el guion cinematográfico), cuando se fragua el tema, lo que se quiere transmitir con la obra como un todo. Y, aunque esto no implique necesariamente que la elección del tema sea consciente por parte del autor, la composición de los hechos influye decisivamente en su sentido final.

El tercer paso lo constituye la **realización** de la obra, esto es, las concreciones escenográficas y actorales en la obra teatral, y las actuaciones que tienen lugar ante las cámaras en la filmación cinematográfica. Es la fase central, y supone no solo un proceso artístico, sino también técnico, que ha de contar con numerosos aspectos de producción, más complejos en el medio cinematográfico. Simultáneamente a este tercer estadio, en cine tiene lugar el cuarto, que consiste en la **filmación** –también llamada **realización** o **rodaje**– de lo que los actores, bajo la batuta del director, representan ante los ojos inertes de la cámara. En ella influye no solo lo que se filma, sino sobre todo **cómo** se hace: el ángulo, los movimientos de cámara, la distancia de esta al objeto enfocado, etc. Balázs (1978: 39) apunta que todo tiene su significación, tanto lo que permanece como lo que se elimina, y es la **posición** y el **ángulo de visión** de la cámara lo que

da su forma a los objetos: «Es “la forma de ver” del operador, su creación artística, la expresión de su personalidad, lo que se hace visible proyectado sobre la pantalla». En cuanto al encuadre, Eisenstein (2001: 42) dice que la *mise en cadre* es un salto desde la *mise en scène*, como si fuera una *mise en scène* en un “segundo escenario”, cuando se sobrepone la *mise en cadre* del cambio de posición de cámara sobre las líneas interrumpidas del desplazamiento de la *mise en scène* en el espacio; es decir, que la composición gráfica del plano es «el ojo dando un paseo» por la superficie de la pantalla (49).

Arnheim (1996: 67-8), que constata que ni siquiera una toma aislada es mera reproducción de la naturaleza —pues siempre hay diferencias entre esta y la imagen cinematográfica—, incide en el que es el siguiente e importantísimo siguiente estadio, existente solo en el cine en contraposición al teatro, el *montaje*, donde el tiempo y el espacio filmado en tomas fragmentadas se conecta en orden a una significación, vinculándose en un proceso creador y formativo. El teórico por excelencia del montaje, Eisenstein (2001: 39), lo conceptúa como una fase derivada del plano; y, si en este el conflicto de los elementos de su composición interna es «una célula, un núcleo de montaje que obedece a la ley de fisión como tensión de la que surge el conflicto», el montaje de los distintos planos se constituye en «el salto que da la composición interna del plano hacia una nueva calidad» (2001: 39). Para el director soviético, el montaje «no es tanto la secuencia de segmentos cuanto su *simultaneidad*: en la conciencia del receptor, cada segmento se apila sobre otro segmento, y sus incongruencias de color, iluminación, perfil, escala, movimiento, etc. son las que dan ese sentido de marcha e impulso dinámico que genera el sentido del movimiento, que va de la percepción del puro *movimiento físico* a las formas más complejas de *movimiento intraconceptual*» (2001: 113), siendo su objeto y función esenciales «la *necesidad de la exposición coordinada y orgánica del tema, contenido, trama, acción*, el movimiento dentro de la serie fílmica y su acción dramática como un todo» (1958: 15). Porque las películas se enfrentan con la tarea de presentar no solo una narración *lógicamente coordinada*, sino con *el máximo de emoción y poder estimulante*, concluye el autor (1958: 15). Balázs (1978: 39), por su parte, califica la fase del montaje como el trabajo creativo sintético final que no se apoya en el orden de las tomas y que tiene el poder de crear el ritmo de las imágenes y el proceso de encadenamiento de ideas, «que no puede considerarse reproductivo por no partir de un original, de un modelo que copiar anterior al film, como lo haría un pintor». Así, el montaje se constituye en la *arquitectura dinámica* del material de los planos: una forma artística nueva, propia y creativa. Pero, como se ha visto con anterioridad, el montaje ha de estar ya contemplado en el guion, puesto que el orden en que se organicen las secuencias inciden directamente en el significado.

Pero si el montaje alude a la existencia de fragmentos, lo hace también al resultado obtenido una vez que todos ellos han sido ensamblados, dice Sánchez Biosca (2001: 20). Y si en cuanto fase técnica es una etapa más de la producción o de la posproducción, como decisión de mantener una sucesión y un orden de los planos, modificando o confirmando el establecido en el guion técnico o el materializado en la fase de rodaje, el montaje se convierte en *el gesto*

fundador de un discurso, concluye el autor (27). Es, además, su esencia, pues su misión consiste en asegurar la continuidad sintáctica necesaria para que el film se construya como discurso a ojos del espectador (31). Nos encontramos así ante una paradoja: si la percepción de la acción se percibe con una continuidad, es gracias a que la discontinuidad de los componentes técnicos y expresivos se ensambla en el montaje (28), siendo esta la idea central del *racord*: cortar haciendo que el corte no sea percibido (29). De hecho, el montaje se compara a la sintaxis (29); pero Sánchez Biosca explica que la presencia de funciones superiores en rango y alcance absuelve al *racord* de funcionar como una norma estricta e inapelable, siempre y cuando lo exijan valores dramáticos, pues la genialidad está por encima de las normas mecánicas (31). Bordwell (1996: 15), asimismo, alude a este respecto a que el montaje a menudo violará la verosimilitud en favor del impacto, de forma que la película se convierte en una construcción que el observador fabrica por medio de la configuración de estímulos, porque romper con la verosimilitud en la puesta en escena o la representación está permitido en tanto eleve el aspecto emocional básico.

La justificación psicológica más elemental del montaje considerado como método para representar el mundo físico que nos rodea, opina Sánchez Biosca (2001: 31-3), estriba en la posibilidad de reproducir el proceso mental por el cual una imagen visual sucede a otra a medida que nuestra atención es atraída en una u otra dirección: es decir, que el montaje trata de reproducir exactamente nuestra normal manera de ver. Pero, se apresura a señalar, con la simple mirada no podemos ver primeros planos y planos generales, y percibimos las imágenes desde una posición concreta, por lo que en realidad no hay nada de natural en la construcción y articulación de toda la serie de emplazamientos de cámara que vehiculan miradas diversas, que encuentran su justificación en el deseo del espectador de ver la totalidad de la escena, lo que implicaría la ubicuidad: «El origen de dicho deseo es sin duda psíquico y su anclaje jamás podría hallarse o justificarse en las posibilidades reales del sujeto que mira», afirma (33).

Además, Mitry (1989: 415-8) cree que en el teatro el espectador forma parte de una comunidad cuyos miembros están ligados por un consentimiento unánime y que la representación se desarrolla como un ceremonial, de manera que la participación individual es como el reflejo de un sentimiento colectivo. La comunicación se halla al nivel de la razón, del entendimiento, y la pieza teatral ofrece un pensamiento acabado, cerrado sobre sí mismo. Por el contrario, el cine rechaza toda connivencia, por lo que todo parece auténtico: el espectador es el testigo de un drama que no parece en modo alguno haber sido hecho **“para él”**: «Está allí como por casualidad; mira y toma partido en la medida en que se deja atrapar» (415). La dimensión colectiva, aunque no desaparece, no evita que se encuentre aislado, solo ante el mundo que se ofrece a sus ojos: «Una especie de lazo subyacente se establece entre los espectadores encerrados en su contemplación», y se sustituye el unanimismo objetivo del teatro por una especie de intersubjetividad, menos consciente pero más profunda. Por eso, la comunicación en cine se halla, para Mitry, al nivel de la pasión y de la fascinación, pero no cree que sea un arte que no haga reflexionar, pues, igual que al contemplar la naturaleza «el vulgo no encuentra más

que cosas comunes, ya vistas u oídas», el espíritu atento «descubre en ella el sentido y la aportación de algo maravilloso sin cesar renovado» (416).

10 PROCESO DE RECEPCIÓN EN EL TEATRO Y EL CINE

En el teatro, se mira (o se “escucha”) vivir y actuar a personajes objetiva y físicamente presentes, mientras que en cine uno se “proyecta” en una sombra viva que absorbe nuestra capacidad de ensueño. El sujeto que ve deviene sujeto de lo que ve; se desdobra y se mira vivir una existencia imaginaria. Es, a un tiempo, observador y observado, una conciencia que toma conciencia de su propio subconsciente, pero que permanece libre para tomar sus distancias y para alejarse del encantamiento (Mitry 1989: 416).

Para comprender los complejos procesos que tienen lugar en la recepción de una obra teatral o de una película hay que partir de la consideración de que los estímulos sensoriales que determinan esta (estímulos visuales y auditivos) no pueden ocasionar por sí mismos una percepción, ya que esta implica un tratamiento de la información que los sentidos son capaces únicamente de registrar. La sensación constituye una conversión automática de la información física obtenida por los sentidos en información nerviosa dirigida al cerebro en un proceso fisiológico, mientras que la percepción supone ya un proceso netamente mental por el cual esa información sensorial se organiza e interpreta en un proceso psicológico. El organismo **construye** un juicio perceptual basándose en **inferencias** inconscientes, dice Bordwell (1996: 31), y la psicología constructivista explica que la mente humana puede hacer dos tipos de inferencias: “de **abajo arriba**”, extrayendo las conclusiones basándose en la información sensorial —en la percepción del color, por ejemplo—, o “de **arriba abajo**”, partiendo de un concepto previo al que accedemos por medio de la consulta a los datos perceptuales almacenados en la memoria y que son dirigidos tanto por hipótesis como por expectativas. Aquí la organización de los datos sensoriales se determina principalmente por la expectativa, el conocimiento almacenado, los procesos de solución de problemas y otras operaciones cognitivas. Ambos procesos, “de abajo arriba” y “de arriba abajo”, son inferenciales en cuanto **que las “conclusiones”** perceptuales sobre los estímulos se realizan, con frecuencia, de forma inductiva, o basándose en “premisas” proporcionadas por los datos, por reglas interiorizadas o por el conocimiento previo (Bordwell 1996: 31). Además, los tradicionalmente conocidos y catalogados como cinco sentidos son ampliables a once capacidades sensoriales: sentido visual, sentido auditivo, sentido gustativo, sentido olfativo, sentido táctil y los distintos sentidos que se han venido englobando dentro de este: sentido térmico, sentido algésico o nocicepción, sentido cenestésico, sentido del equilibrio o equilibrioocpción, sentido vital o interocepción y sentido cenestésico o propiocepción. Aunque este enriquecimiento de la división no afecta a la recepción dramática ni a la cinematográfica, en las que solo se usan los sentidos visual y auditivo (y en contadas ocasiones de algunas funciones teatrales el sentido olfativo y el táctil), sí afecta, en cambio, a los distintos códigos generados por cada una de estas capacidades sensoriales y a la inteligencia y la comprensión de cada uno de los signos generados por sus códigos, para lo cual

el espectador se basa, bien en la propia experiencia, bien, simplemente, en su conocimiento teórico del funcionamiento del mundo.

El paso que sigue a la percepción es la cognición, aunque, como Bordwell (1996: 31) señala, una teoría constructivista no permite una fácil separación entre ambas. El acto típico de la percepción en cine, explica, es la identificación de un mundo tridimensional basándose en ciertos apuntes, el cual se convierte en un proceso de comprobación de hipótesis: tiende a ser anticipatorio, estructurando expectativas más o menos probables respecto a lo que hay en el exterior. Igualmente, lo que distingue a la percepción y la cognición estéticas de la variedad no estética es que lo inconsciente en la vida mental diaria se convierte en atención consciente, haciendo que nuestro conjunto de esquemas se amolde, amplíe o transgreda a sí mismo: «El arte puede reforzar, o modificar, o incluso cuestionar, nuestro repertorio normal perceptual-cognitivo» (31).

Bordwell (31-3) aplica igualmente el estudio constructivista para considerar el visionado de películas como un proceso psicológico dinámico que manipula una diversidad de factores. Estos son en parte comunes con el teatro y en parte diferentes debido a la utilización de la cámara como mediación en la visión del mundo ficcional creado en el cine, mientras que en el teatro el espectador lo contempla directa e *in-mediatemente*, en la expresión acuñada por García Barrientos (2001) para identificar el modo mimético carente de mediación del teatro. Así, los elementos comunes con la obra teatral –que Bordwell cita solo para el cine–, son el conocimiento previo y la experiencia, puesto que, para reconocer objetos, entender un diálogo o comprender la totalidad de la historia, el espectador se sirve del conocimiento previo que tiene del mundo. De esta manera, basándonos en esos esquemas, «hacemos asunciones, creamos expectativas y confirmamos o descartamos hipótesis» (33). De hecho, el autor constata que cuando se trata de historias que no pueden inscribirse en un canon narrativo conocido, el espectador debe ajustar sus expectativas y postular nuevas explicaciones provisionales para lo presentado, que podría confirmar o rechazar con la recepción total de la obra; aunque, con la uniformidad estilística del cine comercial la aplicación del esquema estilístico es descendente y prácticamente automatizada (36-7). Además de este conocimiento previo, el autor contempla también el factor intrínseco para la comprensión de la obra: el material y la estructura de esta, es decir, las estructuras narrativas utilizadas y los datos que ofrece en forma de pautas, indicios, símbolos, etc., para determinar la comprobación de esquemas e hipótesis. Así, el receptor aplica los esquemas narrativos que definen los acontecimientos narrativos y los unifica por medio de los principios de causalidad, tiempo y espacio, y esto ocurre así en ambas artes. Los componentes prototípicos de la historia y los esquemas **estructurales de la “historia canónica”** lo ayudan también en este esfuerzo por organizar el material presentado. En cualquier caso empírico, la totalidad de tal proceso se realiza entre los términos dados por la propia narración, la aptitud perceptual-cognitiva del espectador, las circunstancias de recepción y la experiencia previa (39). El autor señala, además, que, aunque delinea un espectador hipotético «dotado con aspectos de la capacidad humana perceptual y cognitiva», el espectador empírico se puede

equivocar en la comprensión de una obra por diversos factores, como por ejemplo la fatiga, que hace que la memoria y la atención decaigan. La mayor parte del trabajo de comprensión narrativa se da, además, en lo que Freud llamaba la *preconciencia*, el dominio de elementos «capaces de entrar en la conciencia» (citado en Bordwell 1996: 48).

Es en los distintos tipos de estímulos que ponen en marcha las capacidades perceptivas que se ponen en funcionamiento ante la recepción de una obra teatral o una película donde se encuentran las diferencias más notables en la recepción de ambas artes. Bordwell (1996: 32) constata que el cine es un medio que depende de dos deficiencias fisiológicas de nuestro sistema visual: la incapacidad de la retina para percibir las interrupciones de luces que cambian rápidamente, de manera que más de cincuenta flashes por segundo se perciben como una luz estable, y la inferencia del ojo de un *input* intermitente que interpreta como movimiento si los espacios intermedios no son muy largos (de ahí que el número de fotogramas proyectados por segundo tenga que ser de 24 o mayor, aunque en el cine mudo oscilaba entre 16 y 18). Aun así, es necesario hacer notar que el autor habla de que el espectador hace inferencias «erróneas», y esto es así en tanto que en cine no presenciamos un movimiento ni una continuidad lumínica reales (la imagen está milésimamente fraccionada en fotogramas), aunque, no obstante, no hay que olvidar que esta característica parte de una incapacidad de los aparatos grabadores de captar la imagen de otra manera, pero que el movimiento que intentaban registrar, sin embargo –salvo en los dibujos animados, que reproducen con este defecto de percepción visual la sensación de movimiento–, sí era real. De hecho, Mitry (1999: 477) advierte que sin ese acto de memoria inmediata del que depende la percepción continua en cine ninguna percepción sería posible, ni siquiera la del movimiento más simple apreciado en el mundo real, puesto que, como demostraron Wertheimer, David Katz y Korte, la visión cinematográfica o de las imágenes animadas no puede ser explicada por la persistencia retiniana, sino por la persistencia de las impresiones en el cerebro, de una especie de cortocircuito llamado fenómeno *phi* que implica a la memoria inmediata. Por ello, también la percepción en teatro está condicionada por esta característica, y los mecanismos de percepción en cine, aunque se trata de una representación mediata y dependiente de la cámara y de su posterior proyección, no difieren tanto de los que se ponen en funcionamiento en el teatro o, por extensión, en la entera percepción del mundo. Y lo mismo puede decirse en cuanto a los mecanismos de percepción auditiva: los estímulos en cine son mediados por los micrófonos y aparatos reproductores, pero, en tanto que percepciones, son similares a las que un espectador recibe en un teatro, y su mayor variación consiste en su mayor capacidad de ser manipulados técnicamente con fines expresivos. La cuestión puede resumirse constatando que distintos tipos de estímulos (mediados por aparatos registradores de imagen y sonido en cine, y sin mediación alguna en teatro) ponen en marcha un sistema sensorial y perceptual que, para el receptor, opera de la misma manera en ambos casos, variando únicamente, en realidad, la materia de la expresión, y no la forma de percibirla a través de los sentidos.

Bordwell y Thompson (2003: 40) consideran que una creación artística nos lleva a realizar varias actividades, puesto que las señales que la componen no se combinan al azar, sino que se organizan como sistemas, es decir, como conjuntos de elementos que dependen y se afectan entre sí. El espectador da sentido a la película cuando reconoce estos elementos y reacciona ante ellos de varias maneras, así que la forma y el estilo participan en su experiencia. Asimismo, Stam (2000: 229-30) da cuenta de que la muerte del autor y el nacimiento del lector que preconizaba Roland Barthes en la década de los sesenta no es aplicable en la teoría del film, ya que el concepto del espectador como receptor de la obra fílmica ha estado siempre presente en las diferentes teorías (la fe de Eisenstein en el montaje intelectual, la visión de Bazin en la libertad de interpretación del espectador o la preocupación de Mulvey en la mirada masculina). A partir de los años ochenta, no obstante, los analistas incidieron en este interés, coincidiendo también con los estudios literarios de la *Reader Response Theory* o la teoría de la recepción, con la aproximación historicista de Hans Robert Jauss como síntesis del formalismo y el marxismo y con el examen de Wolfgang Iser sobre la interacción entre el lector y el texto virtual que requiere una concretización mental. En todas estas teorías, el espectador es considerado no un elemento pasivo, sino activo en la recepción de la obra.

En una afirmación aplicable al teatro, el cine, dice Metz (1979), pone en funcionamiento más ejes de percepción que cualquier otro modo de expresión. Esto es así porque ambas artes hacen uso de varias materias de expresión (imágenes apreciables por la vista –directas en teatro, grabadas y proyectadas en cine–, y ondas sonoras apreciables por el oído: diálogo, música y ruidos –directos en teatro y grabados y reproducidos en cine–), así como de los códigos lingüísticos, los paralingüísticos y todos los códigos lógicos, sociales y estéticos englobados dentro de los códigos extralingüísticos. La única diferencia es que el espectador habrá de poner en funcionamiento también la comprensión del lenguaje cinematográfico con los códigos específicos que implican las convenciones de la cámara y del montaje en lugar de la comprensión del lenguaje dramático con los códigos específicos que lo conforman (las convenciones teatrales de los monólogos, los apartes, la función del telón, el pacto de credibilidad ante el no realismo teatral, etc., etc.).

En un esquema aplicable punto por punto a las obras de teatro, Bordwell (1995: 24-6) establece cuatro tipos de significados que el espectador puede encontrar en una obra fílmica:

1. ***El significado referencial***: los referentes pueden ser intratextuales (existen solo en el texto concreto) o extratextuales (existen fuera de este), y el observador reconstruye el mundo ficticio que se le presenta basándose tanto en convenciones fílmicas como extrafílmicas (por ejemplo, concepciones sobre la causalidad, espacio y tiempo o puntos concretos de información).
2. ***El significado explícito de la obra***: se trata un nivel de abstracción superior, implica la intencionalidad de la película. Se extrae de ciertos marcadores

explícitos en ella que Bordwell denomina “**indicadores**” y constituye, junto con el referencial, el significado “**literal**” de la obra.

3. *Los significados simbólicos o implícitos*: se trata de significados disimulados que reciben el nombre de temas, problemas, asuntos o cuestiones.
4. *Los significados reprimidos o sintomáticos*: pueden ser deducidos por el receptor basándose en su conocimiento del autor de la obra o de las corrientes socioculturales imperantes. Por ejemplo, considerado como expresión individual, una obsesión del guionista o del director; o, socialmente, los procesos económicos, políticos e ideológicos que han podido influir en una obra. Si el significado explícito es como un ropaje transparente y el significado implícito es como un velo semiopaco, dice Bordwell, el significado sintomático se asemeja a un disfraz (24).

Examinando brevemente los distintos tipos de significados en *Macbeth* se puede observar que el significado referencial alude a unos hechos que, si bien tienen una base histórica —el episodio por el que el noble Macbeth asesina al rey escocés obteniendo su trono—, han sido modificados artísticamente. Uno de sus significados explícitos está determinado sobre todo con un marcador, el desenlace, en que el orden original del comienzo es restablecido, por lo que se puede entender que la intencionalidad de la obra es moralizante y no subversiva de los valores imperantes en la época. En cuanto a los significados simbólicos, son muy numerosos, y van desde el tema de la ambición al sugerido por los elementos sobrenaturales: el destino, la cuestión de la libertad versus la predeterminación humana, etc. Un significado reprimido o sintomático sería el propósito de adulación al rey Jacobo I por parte de Shakespeare, al que se había encargado la obra, pues en la época se suponía que el rey era descendiente directo del Banquo que aparece en ella.

También aplicables exactamente a la recepción de la obra teatral, Casetti (1996: 21-2) distingue dos etapas en la recepción de una película: la del reconocimiento y la de la comprensión. La primera está relacionada con la capacidad de identificar todo cuanto aparece en la pantalla o en el escenario y se trata de una acción simple, mientras que la comprensión está relacionada con la capacidad de insertar todo cuanto aparece en la obra en un conjunto más amplio y supone un trabajo de integración que conecta los elementos entre sí y remite cada uno de ellos al conjunto que lo rodea. La interpretación, por otra parte, va más allá, y consiste en captar con exactitud el sentido del texto, aunque sea yendo más allá de su apariencia, «empeñándose en una reconstrucción personal, pero sin dejar de serle fiel» (23). Es una labor subjetiva en la que el observador se pone en primer plano, «exhibiendo con prepotencia su relación con el objeto» (23). Esta clasificación es en cierto grado equiparable a los cuatro tipos de significados expuestos por Bordwell: el reconocimiento, así, abarcaría los significados referenciales; la comprensión, tanto los significados explícitos como los simbólicos o implícitos; mientras que la interpretación, yendo un poco más allá, apuntaría a significados reprimidos o

sintomáticos cuya verosimilitud el receptor debería poder argumentar con datos aportados por la misma obra, tratándose, en caso contrario, de interpretaciones libres no justificables por la **“lectura” o visionado de la misma**.

La interpretación responde a la necesidad del ser humano de encontrar sentido a las cosas, necesidad que actuará en el receptor de cualquier obra y particularmente en el de las obras de arte, puesto que toda obra artística implica una creación con el propósito de comunicar algo e incidir, por medio de la función poética y de la connotación, en una significación que va más allá de la puramente referencial. Así, Balázs (1978: 137) sostiene que en las imágenes existe una tensión latente que actúa sobre los sentidos y que se libera en cuanto aparece la siguiente imagen, y la función fundamental de la conciencia humana es la de descubrir la causa necesaria y el sentido en el marco de las categorías kantianas de la causalidad, en una función del pensamiento ingenuo teleológico por el que se identifica la causa de las cosas con su fin. Y como ese momento teleológico es una necesidad en todas las obras creadas conscientemente por el hombre, Balázs dice que no podemos imaginar que un hombre que ha creado algo no persiga con ello un fin determinado, por lo que en cada una de sus obras buscaremos un sentido, «lo imaginaremos, lo supondremos, y si es preciso se lo introduciremos», de forma que, aunque la obra tuviera el propósito nihilista de mostrar la carencia de sentido del mundo, la representación de su insensatez se convertiría en el sentido del film, y «las imágenes de la realidad se agruparán alrededor de esta “verdad”, de esta “tesis”».

Y es que todo lo que se muestra en la pantalla tiene sentido, dice Martin (2005: 101) y, la mayor parte de las veces, un segundo significado que solo puede aflorar con la reflexión: «podríamos decir que toda imagen *implica* más que *explica*». Mitry (1999: 415) lo apoya afirmando que la mayoría de las películas de calidad son interpretables en varios niveles según el grado de sensibilidad, imaginación y cultura del espectador, porque solo para este las **“significaciones” se refieren a operaciones subjetivas de conciencia**, mientras que para el autor tienen una existencia autónoma ideal que es, precisamente, su «intencionalidad». Por tanto, la actividad realizada por un espectador de cine no es, como se ha venido creyendo, menor que la de un lector de literatura, y así lo defiende el teórico francés (414), que declara que, simplemente, la creación mental que se lleva a cabo en el primer caso no es *imaginativa* como en la lectura (en la que se imaginan hechos que *se imponen* a la conciencia), sino *ideativa*, y, en virtud de ello, más consecuente. Para él, el sentido fílmico está enraizado en la percepción y es la expresión de lo vivido **“intencional”, que constituye la realidad inmediata del film y nos sumerge**, mediante los sentimientos que determina, en el interior de un mundo inmanente a la obra en sí. Así, la percepción estética es mucho menos la verdad intrínseca de este objeto que sus definiciones extrínsecas: «Se trata menos de lo que él significa *en sí* que de lo que es significado *por él*, menos de lo que es que de lo que deviene, menos de lo que representa que de lo que deja entender» (417). También Sánchez Noriega (2004: 131) se hace eco del lugar común que supone la idea de que un texto literario exige del lector mayor participación e implicación para descifrar los signos lingüísticos (no analógicos) y darles un sentido y un anclaje en la

realidad ficcional, mientras que, por el contrario, el film permite un reconocimiento inmediato de las imágenes que hace innecesaria cualquier actitud participativa, y califica como errónea esta distinción tan genérica, pues hay novelas de consumo que no exigen la participación del lector, y películas, en cambio, que requieren un espectador activo y cooperador con el texto que solo con la hermenéutica que tiene lugar en el proceso de recepción adquiere entidad como tal. Sánchez Noriega señala, además, la cuestión, nada menor, «de la falsa identificación entre **reconocer** unas figuras en la pantalla y reconstruir una historia y otorgar un sentido a la superposición de planos y secuencias, ignorando que en la lectura del filme hay un aprendizaje cultural». Asimismo, se podría añadir a esta idea la existencia de multitud de sentidos connotativos que escapan a la mera lectura denotativa de un texto fílmico. Como Mitry y Sánchez Noriega, también Bordwell (1996) hace constar que, contrariamente a la noción de pasividad en el espectador de cine, este realiza en la recepción de esa mezcla de estímulos visuales, auditivos y verbales una interpretación activa y compleja especializada, por lo que no hay nada que permita mantener que la recepción de una obra literaria sea más compleja que la de una obra teatral o de una película (33). Y si bien es cierto que el esfuerzo de conceptualización que exige la novela pasa por un estadio en el que la imaginación tiene un papel muy importante, no lo es menos que el significado oculto de cualquiera de los tres tipos de obras artísticas requiere una labor descodificadora que, en el caso del teatro y el cine, se complica más debido a esa multitud de ejes perceptivos y a los numerosos signos y mensajes simultáneos. Esto incluye tanto los códigos narrativos, importantísimos en cualquier obra de arte que haga uso de un argumento, como los códigos específicos dramáticos o cinematográficos, que requieren al menos un somero aprendizaje para su correcta descodificación.

En cuanto a la interpretación, y en un pensamiento que no es extrapolable al dramático más que parcialmente, Fernández Díez (1999: 24-5) opina que el cerebro recibe directamente las imágenes de la realidad captadas por el ojo y las procesa instantáneamente para extraer su significado, pero en el cine, como las imágenes ya han sido seleccionadas y combinadas previamente, el cerebro las interpreta tal y como le son presentadas. Así, todo aparece ya como significativo, puesto que la cámara ya ha excluido lo que no sirve al significado previsto. El lenguaje cinematográfico, efectivamente, permite al emisor elaborar conscientemente mensajes con significados informativos y expresivos comprensibles para los receptores. Sin embargo, hay que puntualizar que en el teatro también se ha procedido a una selección previa de los personajes, acciones, tiempos y espacios, así como a una ordenación formal que se manifiesta en la estructura dramática y en otros métodos de organización. De esta forma, los medios que usa para la selección de lo significativo son, sobre todo, los de la estilización y la reducción de todos los elementos –tanto de la escenografía como del número de personajes, entre otros– a lo esencial, por lo que la única variación que existe en ambas artes, también en cuanto a la selección de lo que se muestra del mundo ficcional, es la mediación de la cámara y el posterior montaje fílmico.

También es aplicable a la obra teatral el desglose que efectúa Bermejo (2005: 28) sobre las distintas perspectivas desde las que se pueden analizar las imágenes y sonidos del film: desde la semiótica se analiza como texto, «es decir, un conjunto ordenado de signos dedicado a construir **“otro” mundo, y a la vez establecer una interacción** entre destinador y destinatario»; desde la sociología se ve como representación del mundo; desde el psicoanálisis se analizan los personajes como personas reales o el film como texto onírico; y también se puede considerar desde el mismo mecanismo fílmico, desde la historia, etc. (28-9). En cuanto al texto cinematográfico mismo, el autor (15-6) distingue tres aspectos a estudiar: la configuración del texto, su preconfiguración (de dónde viene) y su reconfiguración (su recepción: qué consecuencias y funciones tiene su apropiación para el espectador). Las cuestiones empíricas que tratan con lectores reales se abordan desde otros campos de estudio, como la perspectiva de los efectos (Katz y Lazarsfeld); los usos y gratificaciones (Blumler y Katz; Liebes; Jensen y Rosengren...); los enfoques culturalistas y análisis de la recepción (Morley; Fiske; Radway); el modelo de la codificación-descodificación (Halls); la teoría de la lectura preferencial (Gripsrud); o el enfoque revisionista (Ang), modelos que comparten un conjunto de rasgos, como elaborar sus propuestas a partir de sujetos empíricos, una fuerte raigambre sociológica, la idea de que el proceso de lectura no está unilateralmente prefigurada por este y la conciencia de que el lector se enfrenta al texto «con una ideología, en un contexto, con unos condicionantes de género, raza, clase social, etc., que influyen en el tipo y la forma de lectura». En esta concepción no solo el lector aparece con funciones renovadas, sino que el propio texto está investido de un nuevo rasgo que tiene que ver con su adscripción de clase social y que resulta una variable moderadora en los procesos de resistencia del lector a su influencia (130).

Además, aunque el cine no tiene deícticos, Bermejo (2005: 131-3) apunta que puede hablarse de marcadores o trazas de la enunciación que reenvían a un sujeto de la enunciación, y la presencia de **un “yo” trae consigo un “tú” al que se dirige** en ese proceso de comunicación, de manera que la constitución de ese eje permite hablar de la participación del espectador con relación al dispositivo fílmico. A través de ese dispositivo el espectador pone en juego una serie de mecanismos como la identificación y el flujo del deseo que, desde el psicoanálisis lacaniano, permite establecer paralelismos entre el sueño y el cine, o hablar de esa relación en términos de voyeurismo y espejo. A su juicio, la perspectiva psicoanalítica tiene un doble interés: prolongar el análisis interno del relato audiovisual en cuanto a los mecanismos que establecen vínculos entre el espectador y el texto, y postular **un lector que va más allá del lector “descodificador” o del lector “interpretador”**: un lector que entra en el texto a través del deseo, de su imaginario y de su afectividad. Sin embargo, estos postulados psicoanalíticos se articulan, se lamenta, a partir de un espectador hipotético conocido solo a través de la metodología interna al texto desarrollada por el analista, por lo que se sigue hablando de un lector desde dentro del texto. Y es que desde la Psicología se hace un acercamiento al espectador con unos procedimientos metodológicos en los que el texto es un mero estímulo y **el espectador la “excusa” para el análisis** de los procesos de percepción, memoria, comprensión, etc., cuya aportación es la de desvelar los

procesos cognitivos que tienen lugar durante el procesamiento del relato. Por eso mismo, sus aportaciones son limitadas, porque el texto se estudia no exhaustivamente, sino como mero estímulo, y porque el sujeto empírico no es considerado como espectador, sino solo como procesador de información.

Para suplir las carencias de estos acercamientos, el autor (132-3) contempla cinco vías de investigación con dos grandes aproximaciones, tanto desde el mismo espectador como desde el texto:

1. Desde el texto:
 - a. La consideración del lector ideal, que representa el lector modelo de los estudios literarios y lingüísticos, la narratología, la semiótica estructural, el psicoanálisis, la fenomenología y la hermenéutica, teorías que hacen referencia a un lector hipotético.
 - b. El lector/espectador **considerado desde el psicoanálisis o “el lector/espectador en el diván”, que implica un lector “reconfigurado”**.
 - c. El lector como procesador de la información.
2. Desde el espectador:
 - a. El espectador considerado como público.
 - b. El espectador considerado como procesador de información.

La aproximación que Bermejo defiende, en resumen, es el estudio del espectador en la narrativa audiovisual con una metodología que tome en cuenta tres cosas: el análisis del texto (en cuanto a sus aspectos semióticos y narrativos en sentido amplio); el análisis del espectador empírico; y, por último y más importante, el análisis de la interacción del texto y del sujeto empírico: «Por tanto, la unidad de análisis no es el texto (exclusivamente), ni el espectador empírico (casi independientemente del texto), sino tres cosas: el texto (sus estrategias discursivas y narrativas), el espectador (en cuanto a sus antecedentes personales y contextuales) y los resultados de la interacción de ambos (qué ocurre durante el visionado y después)» (134).

Se puede calcular la complejidad de una propuesta tan ambiciosa y abarcadora de tantos elementos que, además de comprender un estudio semiótico exhaustivo y profundo (qué es lo que el texto quiere expresar y cómo lo hace: su sentido –la materia del contenido organizada en una forma concreta y cómo este se encarna tanto en la materia como en la forma de la expresión–), incorpora también el estudio del espectador individualizado tal como queda marcado por sus determinantes personales –capacidades cognitivas, intelectuales, afectivas; memoria sensorial, memoria afectiva; permeabilidad en su conciencia; grado de conocimiento de las experiencias presentadas en el film y si este conocimiento es meramente intelectual o abarca también lo vivencial, etc., etc.–, así como las circunstancias y marcas de experiencia que influyen en la recepción –situaciones vividas con las que el espectador pueda establecer paralelismos o que lo involucren en el film o, por el contrario, sentimiento de extrañamiento

ante las experiencias que se presentan—; y, por último y más difícil aún de alcanzar por el grado de experimentalidad que implica tal estudio, las reacciones que le provoca el texto fílmico no solo después del visionado, sino durante el mismo. Consciente quizá de la magnitud de la tarea, el mismo Bermejo (2005: 134) consigna que de la interacción en audiovisual apenas sabemos nada.

Teniendo en cuenta que los autores de la obra artística se convierten en seleccionadores y organizadores de los acontecimientos posibles en la existencia, tiene sentido la afirmación de Mitry (1999: 475) al verificar que en la percepción normal, es decir, en la percepción cotidiana de cualquier persona del mundo que la rodea, no se es consciente de la fragmentación porque proviene de nosotros mismos (pues no presenciamos más que una parte de la realidad, y esta desde un punto de vista concreto y con unas circunstancias que la condicionan inevitablemente). Mitry denomina a estas circunstancias **«nuestra situación “en el mundo”»**, haciendo un símil espacial que implica también la situación temporal: como espectadores de la realidad, nos colocamos en un **“aquí y ahora”** determinado. En cambio, **en el cine ese “aquí y ahora” de la presencia del ojo de la cámara lo determinan** los creadores del universo en cierto grado independiente en que se constituye cada película, de manera que, si la finalidad del cine es ofrecernos la ilusión de asistir a acontecimientos reales que se desarrollan ante nosotros, su función es la de sustituir a la vida tal como la vemos y percibimos, «una vida más intensa y sobre todo más *densa*». De esta forma, reteniendo únicamente momentos elegidos, condensando el espacio y la duración, nos impone una visión del mundo organizada con miras a una cierta significación, por lo que procurar quitarle al cine esta subjetividad necesaria supondría rehusarle o suprimirle su valor de arte, afirma el autor. Pero en la discontinua sucesión de los planos fílmicos no existe discontinuidad ni del espacio ni del movimiento ni de la acción, sino solamente de los puntos de vista, pues el paso de un plano a otro restituye la continuidad del gesto y restablece la unidad espacial; «y cuando hay paso de un lugar a otro, de un tiempo a otro, la atención, guiada por el hilo de la historia y por la dialéctica del relato, reencuentra fácilmente la unidad del mundo considerado» (476).

Ahora bien, las diferencias que distinguen los dos medios —drama y cine— no conciernen solo a la presentación de la obra, sino que modifican crucialmente la relación entre la audiencia y la obra presentada, confirma Davies (1988: 5), y es en el complejo campo de las relaciones espaciales donde residen las distinciones esenciales en la recepción de ambos. La naturaleza de la relación de la audiencia con el escenario está determinada tanto psicológica como arquitectónicamente y, en oposición, en el marco del cine no se encapsula la acción dentro de un microcosmos, sino que se aísla un elemento central de la misma, extendiéndose la acción completa y su contexto espacial y social más allá de sus marcos. Por eso, la acción que contemplamos debe asumir la centralidad de los propósitos estéticos del film, pero no debe dar la impresión de ser una composición escénica, una puesta en escena (6). Manzano Espinosa (2008: 42) aprecia, además, que el contacto entre el público y los actores permite una profundización y una compenetración que en el film no se comparten de igual modo, que la

visualización en el teatro puede ceñirse a los actores porque el escenario no tiene por qué ser representativo y que el espacio cinematográfico permite la abstracción en pocas ocasiones. Igualmente, reitera la autora, el movimiento de los personajes es más fluido sobre el escenario que dentro del cuadro cinematográfico, porque en escena el movimiento lo realizan los actores, mientras que en cine se configura a través de la cámara y del montaje –aunque hay que notar que habitualmente se combina también con el movimiento real de los mismos–. Otra marcada diferencia entre la recepción de ambas artes la apunta Ubersfeld (1989: 128-30) al constatar que el espectador puede entrar en la representación e influir en ella. En cine, en cambio, esta interacción es imposible, reduciéndose los códigos de *feedback* a los que provoque la crítica y las reacciones favorables o desfavorables del público, ya muy alejado del momento de la filmación, en que la interpretación de los artistas podría sufrir alguna modificación como efecto de esas reacciones. Es decir, que **aunque no en ese “aquí y ahora” de la recepción dramática**, los códigos del *feedback* cinematográfico posteriores a la exhibición de la obra son similares a los del drama y se constituyen por la crítica (tanto periodística como académica) y las distintas respuestas del público (comentarios hablados y escritos, recomendaciones, **opiniones...**) que podrán condicionar positiva o negativamente los posteriores visionados y el éxito o fracaso de un film, pero ninguna de estas reacciones tendrá el poder de influir en el rodaje, como sí puede hacerlo, en cambio, el *feedback* inmediato que supone la reacción de la audiencia ante una representación **en el mismo** contexto espacio-temporal presente de los actores de escena. En este sentido, el único pero importantísimo *feedback* que reciben los actores y demás equipo artístico de una película es el del director, de lo cual se puede deducir su capital importancia en este medio.

Sin embargo, esta oposición presencia/ausencia del actor de teatro y de cine ante su espectador es considerada por Bazin (2001: 178-9) no tanto una oposición esencial cuanto dos modalidades psicológicas del espectáculo, en el que la conciencia recíproca de la presencia del espectador y del actor en el teatro se instituye para los efectos del juego: «Obra en nosotros por la participación lúdica en una acción, a través de la rampa y bajo la protección de su censura» en el teatro; y por el contrario, en el cine contemplamos «un espectáculo que nos ignora y que participa del Universo», y nada se opone a nuestra identificación imaginaria con ese mundo. Por **ello, en el “juego del teatro”, dice el autor, se exige del espectador una** participación activa, por lo que cree que **se trata mucho menos del actor y de su “presencia”** que del hombre mismo y del decorado. También Hutcheon (2006: 134) se hace eco de estas fuerzas enfrentadas y contempla que, si las convenciones teatrales alejan al espectador, la presencia de los actores hace más intensa su identificación con ellos.

Sánchez Noriega (2004: 131) sugiere, frente a quienes subrayan las diferencias de percepción en el cine y el teatro, que en el cine la fragmentación de la acción en planos conlleva en el espectador un proceso de construcción desde lo fragmentario a la totalidad y desde la multiplicidad a la unidad del objeto, mientras que en el teatro la atención del propio espectador es la que se comporta como la cámara cinematográfica debido a la proyección-identificación,

modificando psicológicamente el ángulo de visión de la totalidad de la escena, que permanece constante, por lo que la ecuación perceptiva es finalmente la misma y solo cambia la variable. Este tema enlaza directamente con el concepto de *montaje de atracciones* que Eisenstein utilizó tanto en teatro como en cine. Así, Bordwell (1996: 13) alude a ese concepto eisensteniano de la *atracción* en el teatro como todo momento agresivo que despierta en el espectador los sentidos o la psicología que influencia sus sensaciones: es decir, cualquier elemento que pueda ser comprobado y matemáticamente calculado para producir ciertos choques emotivos en un orden adecuado dentro del conjunto, único medio mediante el cual se puede hacer perceptible la conclusión ideológica final. Con el proceso del montaje de atracciones en un film, esos atractivos pueden asociarse unos con otros y, adecuadamente controlado, «actuará directamente en el sistema nervioso del espectador, asociando reflejos no condicionados con acontecimientos específicos de la historia y creando nuevos reflejos condicionados en relación con el tema que la película quiere transmitir». Así, tanto en teatro como en cine el efecto deseado es a la vez perceptivo, afectivo y cognitivo.

10.1 “Distancia”: ilusionismo y antiilusionismo en el teatro y el cine

En las siguientes categorías de ilusionismo/antiilusionismo, perspectiva y niveles de ficción voy a seguir punto por punto la clasificación sistemática de la dramaturgia que propone García Barrientos (2001, 2007) y que es aplicable al cine con las variaciones propias de su lenguaje. Así, García Barrientos (2001: 194) define como *distancia representativa* una categoría estética general que se mide entre el plano representante y el representado de cualquier obra de arte, y que resulta inversamente proporcional a la *ilusión de realidad* que suscita en los receptores. Esta ilusión de realidad depende tanto de factores objetivos —el tipo de medio artístico utilizado para la expresión y cómo emplea la obra concreta los recursos ilusionistas o los antiilusionistas o distanciadores— como de un elemento puramente subjetivo: la forma de observar del receptor (195). No obstante, y en cuanto a esa capacidad de ilusionismo, una obra teatral siempre ofrecerá o, cuando menos, tendrá capacidad de ofrecer una mayor ilusión de realidad que una novela, dado la forma *representativa* que utiliza aquella en oposición a la representación meramente lingüística escrita de esta, dice el autor (195). Así, en teatro la ilusión de realidad se fomenta por el modo mimético de la representación escénica, en la que unos actores de carne y hueso encarnan a unos personajes y ejecutan sus acciones en un espacio (el escenario) y un tiempo (el de la representación) reales y presentes físicamente, que son percibidos por el espectador en su corporeidad real y tridimensional y con sus movimientos. Esa ilusión de realidad queda amortiguada, sin embargo, y marca una distancia mayor en la recepción por la elevada estilización en el tratamiento de la información: solo lo rigurosamente pertinente se menciona o representa, eliminando lo accesorio o anecdótico (198), recurso que, quizá, más que alejar al espectador de la recepción del drama, le hace percibirlo como irreal y lo concentra en lo esencial: sus temas y el mismo ser humano en conflicto. Además, «la oposición distancia/ilusionismo no es sino el reflejo o la consecuencia, en el plano de la participación, de

la doble escisión, actor/público y representante/representado, que caracteriza la situación comunicativa propia del teatro. Por eso se trata de una oposición que, como estas últimas, no se puede neutralizar en beneficio de uno de los términos» (204). Así, en la práctica, continúa el autor, el cálculo de la distancia en una obra de teatro o en uno de los momentos de su representación «será el resultado de una operación compleja en la que se proceda a la **integración o la “composición” de las mediciones parciales obtenidas en el análisis siguiendo las pautas marcadas [...]: observación de cada uno de los “aspectos” (temático, semiótico, pragmático) de la distancia en cada uno de los “elementos” (tiempo, espacio, personaje y público)**» (206).

El cine, como se ha visto, está a medio camino entre la pura diégesis de la novela y la pura mimesis del teatro. Sánchez-Noriega (1982:365-6) califica este lugar del cine como una situación alternativa «entre la re-presentación teatral y la re-citación literaria, según los géneros y los avatares concretos, sociales, culturales e históricos, que plantean las producciones cinematográficas en su relación con los espectadores». El cine, efectivamente, incorpora una visión del mundo que el guionista previamente ha observado y descrito y que posteriormente el director ha realizado en la filmación y finalmente se ha modificado, manipulado y organizado con vistas a una significación a través de las técnicas del montaje, y si este proceso es coincidente con el del teatro en cuanto que el dramaturgo también ha observado, descrito y compuesto su visión de un mundo ficcional y esta se ha representado con actores de carne y **hueso en el “aquí y ahora” de la recepción**, en teatro es el mismo espectador quien con sus ojos aprecia la representación, sin que sean la cámara y el montaje los que introduzcan marcas que pertenecen no al mundo representado en sí mismo, sino a la forma en que este se presenta y, por tanto, a la forma en que este se va a percibir. Es decir, la mediación específicamente cinematográfica no afecta tanto al **qué** ficcional –común con el teatro, en el que también unos actores representan ciertas acciones en un lugar y tiempo dados–, sino al **cómo**: desde qué ángulo filma la cámara esas acciones y a esos actores, qué parte se muestra al espectador, por cuánto tiempo, en qué medida y escala, desde qué perspectiva, con qué movimientos, en qué colores, con qué velocidad, etc., todo lo cual afecta al modo en que el espectador percibe ese mundo ficcional y todo lo en él comprendido. Como en todas las demás cuestiones se podría hablar, más que de una tajante dicotomía, de una escala en la que la novela ocuparía el lugar de la máxima mediación y el teatro la mínima (pues siempre existe esa selección de entre todo lo ficcional posible por parte del autor de la obra, pero el espectador la contemplará finalmente sin mediaciones), y en el cine un modo mixto que combina la **presentación** de los hechos ante los ojos inertes de una cámara que hace de mediadora y personifica la intención creadora y estilística **del autor o autores del film. El inexistente “sujeto de la enunciación” en una representación teatral** (García Barrientos 2001: 197) pasa a ser en la adaptación cinematográfica un sujeto múltiple que se manifiesta en lo que muestra la cámara, en cómo lo muestra y en el resultado final ensamblado en el montaje, cuyas marcas enunciativas son en muchas ocasiones fácilmente apreciables y traducibles.

El tiempo, por su parte, puede ser percibido en un “ahora” continuo en la representación teatral que se desarrolla ante los ojos del receptor, favoreciéndose por tanto el ilusionismo. Pero en cine esa ilusión de realidad por la que el espectador se ve sumergido en la obra de tal manera que puede llegar a olvidar que está presenciando algo ficticio puede incrementarse con el empleo de ciertos efectos propios del audiovisual. Por poner solo un ejemplo, la impresión de vértigo o mareo, difícilmente transmisible subjetivamente en teatro, encuentra fácil expresión en el medio fílmico por medio de *flashes*, imágenes borrosas o distorsionadas, fundidos encadenados, *flous* o *travellings* que, como espectadores, nos sitúan no solo en el punto de vista del personaje, sino en su *modo de visión* distorsionada. En definitiva, cada uno de los medios tiene procedimientos que pueden elevar la impresión de realidad y otras que, por el contrario, favorecen la distancia.



Uso del encadenado para dar paso a las visiones de Macbeth.

Macbeth, Roman Polanski, plano 451.



Visiones de Macbeth.

Macbeth, Roman Polanski, plano 493.

Bordwell (1996: 58-9) transpone los conceptos de ilusionismo y antiilusionismo a los términos de “autoconciencia” e “inconsciencia”. En ese sentido, apunta las diferencias de un

mayor o menor conocimiento de que se está representando un relato por parte de un perceptor, y el concepto de autoconciencia es también para él una cuestión grado, no de absolutos, pues todas las narraciones fílmicas son autoconscientes en alguna medida, pero algunas lo son más que otras, subordinándose sobre todo a la función dentro de los distintos géneros y modos de la práctica fílmica. Así, confirma, «los apartes de Groucho Marx a la audiencia son más autoconscientes que las imprecaciones murmuradas por Popeye, pero la patriótica voz *over* de Capra en sus películas para la serie *Why We Fight* (1942-1945) es más autoconsciente que ninguna de ellas». Para el autor, la autoconciencia como categoría crítica permite considerar en qué medida y con qué efectos la película permite que el reconocimiento de la presencia del público modele el argumento.

La *distancia temática* es la que separa el plano de la ficción del plano real, o la naturaleza de lo ficticio y la naturaleza de lo real, establece García Barrientos (2001: 199), y funciona de igual manera en teatro y en cine. La *distancia interpretativa*, por su parte, separa la cara significante de la significada (200). La *distancia comunicativa* es la que va del público al personaje dramático con su doble cara: actor/papel, o de la sala a la escena desdoblada a su vez en espacio real y espacio ficticio (201). El diálogo con el público, imposible en el cine, puede, no obstante, limitarse a ser una apelación sin respuesta en el momento del rodaje, respuesta que se obtendrá quizá mentalmente del público que presencie el film. Por ejemplo, en la película *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (*Amélie*, 2001), la protagonista se dirige a la audiencia al comienzo del film, y en otras muchas películas se hace uso de este recurso.

En cuanto al ilusionismo en *Macbeth*, se ve favorecido en una representación teatral por el hecho de que los actores estén “en carne y hueso” ante el espectador, pero en cine esta carencia se suple tanto por el modo de presentación de los actores, más realista, como por la forma en la que interpretan sus papeles, que opera como contrapeso al hecho de que no se muestren ante el espectador con su corporeidad física. La distancia, en cambio, favorecida por el tipo de expresión, vocalización, etc., de la actuación teatral, generalmente estilizada, se acorta considerablemente en cine, donde se tiende a una mimesis más ajustada a la realidad, aunque para favorecer la comicidad, por ejemplo, en cierto tipo de films se puede favorecer una mayor distancia.

En el aspecto temporal, las elipsis, por archiconvencionales, dice García Barrientos (2001: 200), no producen un efecto distanciador o antiilusionista, pues el espectador apenas percibe estos saltos temporales de acciones no significativas; en cambio, recursos como la ralentización o la aceleración provocan una mayor distancia. En el aspecto espacial, el espacio icónico es la posibilidad no marcada en cine, que tiende de forma natural hacia el realismo y a filmar en escenarios naturales o en estudios que los imiten lo más fielmente posible. Por los medios más reducidos del teatro, en escena se suele tratar el espacio de forma metonímica, es decir, una corona representará una estancia real, el sonido de una campana figurará una iglesia, etcétera, lo cual provoca una mayor distancia. Shakespeare, en su tiempo, utilizaba el espacio que García Barrientos denomina como convencional o verbal (146), introduciendo, a lo sumo, elementos

metonímicos, y ese espacio convencional o verbal se determina simplemente por los diálogos de los personajes, que dicen estar en cierto país, cierta estancia, etc. En cine muy raramente se utiliza el espacio metonímico —aunque se pueden conservar muchos de sus elementos para remarcar la significación en la escenografía—, y el espacio verbal prácticamente no se usa: así se puede comprobar en las tres adaptaciones examinadas, dos de las cuales utilizan el espacio icónico y solo una, la de Welles, y principalmente por razones de presupuesto, el espacio metonímico y simbólico. Esta característica actúa de contrapeso a la sensación de irrealidad que origina la ausencia de los actores en el tiempo y lugar de la proyección, favoreciendo esa impresión de realidad que tanto ayuda para conseguir la identificación del espectador con los personajes cinematográficos.

10.2 Perspectiva: objetividad y subjetividad en el teatro y el cine

García Barrientos describe la *perspectiva* como la tensión dialéctica que se establece entre *identificación* y *extrañamiento*, entre *objetividad* o *visión externa* y *subjetividad* o *implicación*. De un lado, resalta la forma de enunciación rigurosamente objetiva del teatro: «la “objetividad” de la enunciación dramática debe entenderse ante todo, en términos negativos, como ausencia de mediación» (208). De otro, la relación paradójica del teatro con la subjetividad nace de su carácter de “actuación”, de no cristalizar nunca en un objeto (una cinta o un libro como el cine o la narrativa), sino únicamente en «una experiencia vivida por las dos clases de sujetos que intervienen en ella y la constituyen, actores y espectadores», constituyéndose así en el imperio de la intersubjetividad (208). La mirada de un espectador de teatro, es, pues, una mirada necesariamente personal identificada con el tiempo y el lugar desde el que una persona concreta percibe el, en principio objetivo, universo ficcional dramático. La mirada del espectador de cine, en cambio, al estar mediatizada por la cámara, puede colocarse o ser trucada para hacer que la escena se observe desde ángulos y lugares inverosímiles; y, además, ya ha seleccionado previamente para el espectador qué parte de la *mise-en-scène* verá y cuál se ocultará a sus ojos, habrá eludido aspectos, espacios y tiempos no significativos o se habrá acercado a ciertos objetos o personajes para escudriñar en su fisonomía de una forma que al teatro le resulta imposible.

García Barrientos (2001: 212) contempla dos tipologías en la perspectiva: la *externa*, que es la posibilidad no marcada en el teatro y representa la visión *desde fuera*, el objetivismo, que favorece el *extrañamiento* con los personajes (212), mientras que la *interna* es la posibilidad marcada y representa la visión compartida con un personaje: es un subjetivismo que favorece la *identificación* con el personaje con el que se comparte la percepción. Se da una *perspectiva interna implícita* cuando se da una identificación del espectador con un “dramaturgo” implícito o implicado, y una *perspectiva interna explícita* cuando se da una identificación con un personaje (214). Asimismo, esta perspectiva puede ser *fija* (identificación con el mismo personaje durante toda la obra) o *variable* (identificación con distintos personajes a lo largo de la obra); y *múltiple* (cuando se da una identificación con distintos personajes en relación al

mismo contenido dramático), con las modalidades de *paralepsis* al producirse una alteración de la perspectiva interna por la cual se ofrece más información de la que cabría esperar en el tipo de perspectiva que rige el conjunto, o *paralipsis* cuando la alteración de la perspectiva interna implica ocultar información que su tipo de perspectiva permite ofrecer (213). Contrapuesta a esta visión objetiva del teatro, el cine se erige en un medio particularmente apto para reflejar la subjetividad, y en las tres adaptaciones contempladas, Welles está en un término medio entre la mayor objetividad de Kurosawa y la mayor subjetividad de Polanski: este incide más en esa perspectiva interna que nos identifica por medio de la cámara con la mirada y la experiencia de Macbeth. El director nipón, en cambio, hace prevalecer la perspectiva externa.

Es, efectivamente, en la perspectiva o punto de vista donde se encuentran las mayores diferencias entre el lenguaje dramático y el cinematográfico en cuanto a la recepción, porque si en teatro el espectador ve el mundo ficticio directamente con sus propios ojos, en el cine lo ve a través de **una mediación subjetiva, de un “sujeto”** en cuya mirada se sustenta enteramente el mundo de ficción (García Barrientos 2001: 208). Ese sujeto en cine, como se ha visto, manifestándose por la mediación de la cámara y el montaje, es en primer lugar el guionista y, de forma subsidiaria aunque en ocasiones mucho más relevante, el director de la cinta.

Sin embargo, García Barrientos (209) incide en que la relación del teatro con la subjetividad es paradójica, pues existe en realidad una tensión dialéctica entre los dos polos: la objetividad y la subjetividad, la identificación y el extrañamiento del público, y cita el caso de apariciones que solo ciertos personajes pueden ver en escena (209) y que el director ha de decidir si muestra visiblemente o no: por ejemplo, el caso de la visión de Banquo por parte de Macbeth cuando ya ha tenido lugar su asesinato. La elección del director de mostrarnos a Banquo implica una subjetividad importantísima que hace que nuestra mirada se identifique con la de Macbeth, mientras que la decisión de no mostrarnos más que a un Macbeth aterrorizado por una visión que, como público, no podemos compartir –como en cualquier caso tampoco puede hacerlo el resto de los personajes en la escena– implica la objetividad, la posibilidad no marcada en el teatro. En la mayoría de las representaciones, sin embargo, el director se decanta por la forma subjetiva –indicada además expresamente en las acotaciones de la obra–, de forma que el teatro, como forma artística que por defecto es más objetiva que el cine o la narrativa, tiene también recursos para introducir una destacada subjetividad.

Es este punto de vista específicamente ocular el que tiene su correlato en el cine y no en la narrativa, apunta García Barrientos (2001: 210), que distingue entre quien habla o cuenta la historia (el narrador) de quien percibe los hechos narrados (el focalizador), que en la narración pueden ser distintos, pero no en el cine, donde no existe un narrador propiamente dicho, sino únicamente **el producto de una visión, «visión "mediata" o visión de una visión [...]: el ojo que mira a través de la cámara, reina en solitario, no compite con narrador –imposible– alguno, sino que lo devora en el sentido de que ocupa el mismo lugar –central, constituyente– que el narrador en el relato»**. No obstante, con la introducción de la voz *over* sí se puede introducir un narrador que vaya guiando la historia. El teatro, por su parte, no tiene en absoluto mediación,

de lo que se desprende la característica que el autor remarca en su tesis: «el carácter **“rigurosamente objetivo”** de la enunciación teatral». La diferencia principal que marca García Barrientos entre ese punto de vista entre el teatro y el cine es que en este último, como en la narrativa, no es necesariamente personal, **por lo que propone denominarlo “punto focalizante” en lugar de “focalizador”** (210). Así, en cine podemos ver una escena desde puntos en los que ningún ser humano podría colocarse y, de hecho, en realidad ni siquiera una cámara, salvo que esta usase procedimientos más propios de la medicina o de otras ciencias y que no se practican habitualmente en cine. Pero, por medio de trucajes técnicos, un film puede *fingir* que contemplamos la escena no solo desde el desagüe de una bañera —en el ejemplo que pone el autor—, sino incluso, por ejemplo, **a través** del desagüe de un inodoro como en la película *Trainspotting*, de Danny Boyle, en el momento en que Mark, el protagonista, agobiado al perder la última dosis de heroína de que dispone, se lanza tras ella a través de este. Si esto es imposible en la vida real, el cine puede transformar el deseo del personaje en una impactante imagen: un buceo imposible a través de los desagües de una letrina en la búsqueda desesperada de una última dosis. No hay duda que, en cuanto a recursos para situar el punto de vista en lugares inverosímiles, el cine exhibe ante el teatro una poderosa ventaja. Y es que en este, insiste García Barrientos (212) «el punto de vista es forzosamente personal porque el espectador está viendo con sus propios ojos en el momento mismo en que se produce lo que ve», por lo que esa visión *efectiva* no puede identificarse ni siquiera con la de un personaje de la ficción más que con dificultades y previo el pacto de las convenciones teatrales que el espectador acepta.

No obstante, el personaje “focal” es aquel «bajo cuyo ángulo de conocimiento y de sensibilidad es aprehendido y caracterizado el universo de la obra, en una situación dada» dice Souriau, y continúa afirmando que este personaje focal tiene su correlato en narrativa en esa tercera persona que, sin embargo, se mete en la piel de un personaje que es el centro esencial de referencia, «el Yo fenomenológico» (citado en García Barrientos 2001: 216). De esta manera, compara esta técnica a «hacer en lo moral lo que el cineasta hace respecto al físico con su cámara, buscando el mejor ángulo de filmación». Hay que hacer notar que en cine este recurso existe también y se manifiesta por otros hechos que el punto de vista que adopta la cámara: se trataría más bien de procedimientos como la elección del protagonista —es decir, el personaje en torno a cual gira todo el universo ficcional—, o en hacer prevalecer en el film lo que ve y cómo lo observa el personaje con el que el guionista o el director desea que se produzca la identificación.

García Barrientos determina los siguientes aspectos en la perspectiva: el aspecto sensorial, el cognitivo, el afectivo y el ideológico, que desgloso someramente a continuación, comparándolos en ambos lenguajes.

10.2.1 Perspectiva sensorial

Si en el teatro prima la perspectiva sensorial externa, en cine, en cambio, la identificación visual con un personaje es un procedimiento habitual denominado **“cámara subjetiva”** (García Barrientos 2001: 216-7). La técnica del enfoque ha permitido conseguir la identificación (es

decir, la equiparación de la lente de la cámara con el ojo del protagonista de la acción así como con el del espectador), que Balázs (1978: 69) considera uno de los efectos más genuinos del arte del film. Esta identificación hace que la cámara observe al mundo con la perspectiva variable de cada personaje, y de acuerdo a ella el espectador contempla el espacio en que se desarrolla la acción *desde el interior*, con los ojos de los intérpretes, y observa cómo actúan, de manera incluso que, cuando en un film cambia la imagen del paisaje, puede tener la sensación de habernos girado hacia otra dirección: estos cambios constantes del encuadre, además, despiertan en el espectador la sensación de que se mueve lo mismo que lo hace el personaje (69).



Visión subjetiva de Banquo.

Macbeth, Roman Polanski, plano 398.



Procedimiento efectuado por medio de planos encadenados en el montaje.

Desvanecimiento de la visión de Banquo.

Macbeth, Roman Polanski, plano 398.

En cualquier caso, es evidente que la posibilidad de ofrecer una perspectiva sensorial con focalización en un personaje concreto con cuya mirada nos identificamos (la visión del fantasma de Banquo por parte de Macbeth cuando ningún otro personaje de la escena puede apreciarlo, por ejemplo) es más limitada en teatro que en cine. En este, por medio de la cámara subjetiva se

nos puede hacer transmitir en una escena no solo lo que ve, sino cómo lo ve o, como dice Balázs (1978: 71) a través de su perspectiva y su estado anímico: «no se puede mostrar sólo al borracho tambaleante, sino también las cosas que se balancean, *tal como las ve el borracho*. Sus impresiones subjetivas las representa el film como algo objetivo». Este recurso sería mucho menos creíble en teatro: por más que el director hiciera que la escena entera se tambaleara tratando de transmitir al espectador las sensaciones de un personaje ebrio, la necesaria objetividad de la posición del espectador respecto de esta convertiría el efecto en poco creíble.

A este respecto, Manzano Espinosa (2008: 44) constata que adaptar significa también jugar con la focalización. Por la focalización interna el relato depende del conocimiento del personaje, lo que implica que este se encuentra en todas las escenas o, al menos, es plausible que lo vivido en ellas haya llegado a su conocimiento. En cambio, con la focalización externa existe una diferencia entre cine y literatura:

En literatura, a veces se asimila la focalización externa a la descripción de los acontecimientos desde el exterior, sin que exista la oportunidad de penetrar en la mente de los personajes. Si nos ciñéramos a esta única perspectiva en el caso del cine significaría que todo relato que no estuviera en ocularización interna primaria —es decir, sugiriendo una mirada (desdoblamiento, *flou*, cámara subjetiva) para que el espectador estableciese un vínculo entre lo que ve y el instrumento de filmación)— no podría situarse más que en focalización externa. Pero esto no sucede así porque el espectador es capaz de saber lo que un personaje siente mediante la codificación de la interpretación, incluso sin la asistencia de una voz en *off*.

Gimferrer (1985: 52-4) cita el ejemplo de *La dama del lago* (1947), de Robert Montgomery, adaptación de una novela policial de Raymond Chandler, donde la cámara desempeñaba el papel de la mirada de Philip Marlowe, el detective, y el principio era aplicado con tan estricta fidelidad a sus premisas que desembocaba en el absurdo de convertirse en una limitación, pues se privaba al espectador de planos objetivos que situaran al personaje dentro del mundo ficcional y no solo como observador de este. Es un ejemplo extremo del intento de realizar un film únicamente desde un punto de vista sin mostrar al mismo personaje, y el experimento resulta fallido porque priva al espectador de un mínimo marco objetivo que le permita situarse en la acción. Así, la subjetividad absoluta es también prácticamente imposible en cine. En cambio, este experimento está plenamente logrado en *The Innocents*, de Jack Clayton, pues el director, aun utilizando el procedimiento de focalización de la cámara subjetiva en muchos momentos y haciéndola coincidir con lo que Miss Giddens, la protagonista, percibe y que no se corresponde con una visión objetiva, ofrece al espectador alternativamente escenas que lo sitúan y le permiten identificar cuáles son los planos subjetivos así como, consiguientemente, comprender el sentido de la película.

García Barrientos (217) incide en que la subjetividad de la mirada parece inseparable de la **subjetividad del “objeto” mirado, por lo que la perspectiva interna va ligada a la percepción de lo interior**: sueño, pensamiento, imaginación, deseo, etc., del personaje. Así ocurre, por ejemplo,

en los recuerdos subjetivos de Willy en *Death of a Salesman* de Arthur Miller: como espectadores de la puesta en escena contemplamos sus recuerdos desde una objetividad, o bien podemos introducirnos en su subjetividad –las sensaciones evocadas por su memoria– solo cuando la obra las *objetiviza*, las presenta como algo objetivo y representado realmente en escena. En teatro, además, la perspectiva sensorial con un personaje se realiza paradójicamente, pues aunque el público pueda identificarse con Macbeth, que ve el espectro de Banquo, ha de admitir simultáneamente la contradicción de que, aun contemplando el espectáculo desde un punto de vista objetivo y no desde la misma posición del personaje, los demás personajes no adviertan la visión estando situados, como están, junto al mismo. En cine, en cambio, la identificación sensorial se realiza sin ninguna dificultad, pues la cámara filma lo que el personaje ve colocándose en su mismo punto de vista. Con este recurso se consigue una identificación inconsciente e inevitable con el personaje desde el que se contempla el mundo: es una posición estructural que determina la recepción. Asimismo, los efectos que contempla García Barrientos (2001: 217-20) de la ocularización (el espectador ve lo que objetivamente ve el personaje, pero no aprecian los demás personajes), endoscopía (el espectador presencia lo que subjetivamente ve –o sueña o imagina– el personaje), auricularización (el espectador oye lo que escucha objetivamente el personaje, pero no los demás personajes) y endofonía (el espectador oye lo que subjetivamente escucha –o sueña o imagina– el personaje) admiten una realización impecable en cine y constituyen algunos de sus recursos habituales para obtener una identificación sensorial que facilita, asimismo, los otros tipos de identificación. Ejemplos señalados de estos procedimientos se pueden observar en films que privilegian la subjetividad, como por ejemplo *The Woman in the Window (La mujer del cuadro, 1944)*, de Fritz Lang, cuya historia principal es toda ella, en realidad, un sueño del protagonista, y por lo tanto una endoscopía y endofonía que el espectador experimenta junto con él; o *Mullholland Drive* (2001), de David Lynch, construida toda ella en base a recuerdos distorsionados o ensoñaciones. Como se puede ver, si la endofonía y la endoscopía suponen más bien una introducción en el mundo de los sueños o de la imaginación de un personaje, la ocularización y la auricularización son recursos aún más empleados cinematográficamente, pues implican simplemente que algo perceptible para un personaje no lo es para los demás. Ejemplos destacados son el de *Here Comes Mr. Jordan (El difunto protesta, 1941)* o su posterior *remake Heaven Can Wait (El cielo puede esperar, 1978)*, cuyo juego se basa precisamente en que el protagonista es percibido por los demás personajes en una corporeidad distinta a la que ve el espectador, y este, a su vez, puede observar a otro personaje –su *ángel*–, que los demás personajes presentes en las escenas no pueden ver ni oír.

10.2.2 Perspectiva cognitiva

La perspectiva cognitiva, dice García Barrientos (2001: 220-1), «es el grado de conocimiento que cada uno de los personajes y el público que asiste tienen de los hechos, intenciones, deseos, etc. en juego», y se conjuga y alterna con naturalidad en el interior del

modo dramático de representación, sin subvertirlo ni ponerlo en cuestión. Es el punto que determina los efectos del *suspense* o la *intriga* al privar al espectador de cierta información, o bien de la *ironía trágica* o *dramática* cuando se le aporta más información de la que tiene un personaje. Los efectos que provoca una perspectiva cognitiva coincidente con un personaje es el de identificación con este (222), por el contrario, cuando la perspectiva cognitiva es distinta a la del personaje –se conoce más o menos que él– provoca el efecto de extrañamiento o perspectiva externa (221). En ocasiones la explotación de este tipo de perspectiva está en la base del juego dramático de algunas obras, en las que lo importante es el contraste entre lo que el público sabe y las limitaciones del saber de los personajes (222). Así, saber más que un personaje –la *ironía dramática*– puede provocar en el espectador angustia e impotencia ante los peligros que corre por su desconocimiento (222), y el procedimiento de ocultar información al espectador, con sus efectos de suspense, está en la base del género de suspense y del *thriller*, muy utilizados cinematográficamente.

Bordwell (1996: 59) habla de “grado de comunicabilidad” para referirse al grado de información que se ofrece al público y que, por tanto, puede compararse en cierto modo al concepto de perspectiva cognitiva. El autor incide en que, como en la cuestión de la autoconciencia, **todas las películas son “no comunicativas”** al menos en un ligero grado, pues como mínimo privarán al espectador de la información de cómo se van a desarrollar los hechos, de manera que cualquier desviación de la norma interna de comunicabilidad de un film se convierte en marco para la sorpresa. Para él, **el concepto “punto de vista”** en cine se ha empleado muy libremente, pues normalmente se refiere al campo y/o profundidad de conocimiento que la narración proporciona, pero cuando los críticos hablan del **“punto de vista”** de un director habitualmente se refieren a que existe un alto grado de conocimiento, de autoconciencia y quizá cierto nivel de manipulación abierta de la comunicabilidad. Por ello, para conservar estas distinciones y al igual que García Barrientos (2001), opta por reservar **el término “punto de vista”** para referirse al punto de observación óptica y auditiva de un personaje (217): «en consecuencia, “plano de punto de vista” es sinónimo de “plano óptico subjetivo”» (Bordwell 60). Y quizá se debería añadir también la posibilidad auditiva, es decir, el **“plano auditivo subjetivo”**, ya que en ocasiones no es tanto lo que ve el personaje, sino lo que oye, lo que subjetiviza una escena.

10.2.3 Perspectiva afectiva

La perspectiva afectiva está en teatro vinculada al concepto aristotélico de la catarsis, dice García Barrientos (2001: 223-4), que consigna tanto la concepción de Freud –que describe como liberación catártica el placer que encuentra el espectador cuando se evade de su cotidianidad y se identifica con el héroe, pero resguardado en la tranquilidad de saber que el que sufre en la escena es, en definitiva, **“otro”**–, como la de Jauss, que afirma que el espectador se separa de su entorno para identificarse con el héroe, provocándose una liberación por medio de la conmoción trágica o el alivio cómico. Para García Barrientos, este es un mecanismo que

evidencia la dialéctica entre apropiación y diferenciación del otro y que refleja perfectamente «la tensión que permanece siempre activa entre identificación y extrañamiento, tanto en éste como en los demás aspectos de la perspectiva dramática».

La experiencia artística que tiene lugar en el drama, dice Ubersfeld (1989: 210), permite hacer un ahorro de la propia experiencia vivida, pues

exorciza, hace vivir por procuración emociones y pulsiones reprimidas por la vida cotidiana: asesinato, incesto, muerte violenta, adulterio, blasfemia; todo lo prohibido se hace presente en la escena. Y el dolor y la muerte son dolor y muerte a distancia; banalidades, estamos en el terreno privilegiado de la catarsis. Al conflicto insoluble se le da una solución **de sueño y... todos contentos; esto se arreglará sin nosotros.**

En efecto, la catarsis permite esa liberación de las pasiones en una vivencia imaginaria o vicaria de lo que les sucede a los personajes en las obras. Balázs (1978: 39) se explica por este fenómeno la extraordinaria proliferación de obras sobre el nacional-socialismo, pues «ante tal injusticia y barbarie, la humanidad necesita resarcirse de algún modo y continuamente», dado que en la ficción el espectador puede encontrar una salida **“políticamente correcta”** y socialmente aceptable a la sed de justicia e incluso a la sed de venganza, separadas ambas por una delgada y sutil línea. De hecho, Seger (1992: 210-1) advierte que, si las audiencias no pueden conectar con los personajes emocionalmente, será difícil que mantengan el interés por la historia, en un proceso que Balázs (1978: 70) denomina **“identificación anímica”**.

La empatía con un personaje, es decir, la perspectiva afectiva, es, además, la que determina sobre todo la identificación, dice García Barrientos (2001: 223), y tiene un decisivo componente ético que interviene en este juego de perspectiva pasional (224). El punto fuerte del teatro para conseguir la perspectiva afectiva con sus efectos de identificación o extrañamiento es **la presencia de los actores ante el espectador en el “aquí y ahora” de la representación (225)**. Bazin (2001: 177) considera también el moderno psicodrama, que abre caminos fecundos sobre la investigación de los procesos catárticos del teatro y que se basa en la ambigüedad entre las nociones de juego y realidad, que llevan al sujeto a liberarse de las represiones que sufre. En esta curiosa técnica, el actor es su propio espectador, y la acción que se desarrolla «no ha sido todavía escindida por la rampa, que es, si duda, el símbolo arquitectónico de la censura que nos separa de la escena» (177). Es, efectivamente, un fenómeno que alumbra de forma radical el proceso de identificación asociada a la catarsis que tiene lugar en el teatro y en el cine, y la noción de juego se conserva de modo absoluto en la lengua inglesa, en la que un mismo verbo – **to play**– se usa para designar tanto la acción de jugar como la acción interpretativa de los actores. Un juego, en definitiva, en el que el actor vive –**“plays”**– otra existencia, y el espectador la comparte y participa de ella de forma vicaria.

Y es que es la fuerza de la identificación y no la fuerza del discurso explícito, dice Aguilar (1996: 185), la que está en la base de la maleabilidad de los espectadores. La autora plantea cuestiones de manipulación sentimental, afectiva, simbólica e imaginaria, pues la estructura narrativa puede llevarnos, mediante la identificación, a sentir simpatía casi por cualquiera y de

forma totalmente inconsciente, dado que ante lo explicitado verbalmente nos podemos defender relativamente bien, pero no ante las emociones que surgen inevitablemente de la lectura ya hecha que da la cámara con su selección y ordenación de imágenes. Es necesario observar a este respecto que tanto en teatro como en cine existen sutiles técnicas de manipulación para conseguir la identificación o el extrañamiento afectivo con los personajes. García Barrientos (2001: 224) considera que la empatía se produce automáticamente **con el personaje positivo (“el bueno”)** mientras que sentimos antipatía y **rechazamos al negativo (“el malo”)**. Sin embargo, e independientemente de esta escala ética, quizá la cuestión del protagonismo en una obra provoca una identificación automática, involuntaria e inconsciente en el espectador, que no puede evitar sentir el mundo y los acontecimientos ficcionales *desde el punto de vista* –en sentido amplio y no solo sensorial– y, por tanto, desde los intereses, deseos y afectos de este. Se pueden observar numerosos ejemplos. Una obra, sea teatro o cine, que presente a un personaje o personajes protagonistas víctimas de un robo provocará una natural identificación en el espectador, que se coloca en la situación de ser robado o asaltado. Sin embargo, hay multitud de películas en las que los protagonistas son precisamente bandas de ladrones –véase por ejemplo *Ocean’s Eleven*, de Lewis Milestone (1960), o el remake homónimo de 2001 de Steven Soderbergh, o *The Italian Job* (1969), de Peter Collinson, también con un remake en 2003 de F. Gary Gray–. Los mecanismos utilizados para lograr esa identificación son sencillos: la presentación en ambos guiones de personajes dentro de la banda que incumplen incluso los principios de lealtad entre compañeros y que el espectador puede consiguientemente identificar como los **“malos”** en una especie de gradación en la escala de **“bondad/maldad”** en la obra; que los robos se realizan a grandes entidades y no a personajes con los que el espectador pueda fácilmente identificarse; la simpatía de los caracteres que, aunque delincuentes, presentan muchas cualidades positivas; y, como se ha visto, el hecho del protagonismo o la relevancia del personaje, que incita inevitablemente a la identificación, a la que el espectador solo puede resistirse cuando este se presenta de forma abiertamente antipática o desprovisto de cualquier característica positiva.

Más complejo y por ello más interesante es, por tanto, el caso de las obras dedicadas a los héroes-tiranos, es decir, personajes que, aun exhibiendo cualidades negativas notables y que son las que más destacan en su personalidad o las que determinan el desarrollo de los hechos, conservan una parte humana con la que el espectador puede empatizar. Es el caso, sin duda, de Macbeth y de Lady Macbeth y de tantos otros personajes que hacen conectar al espectador con sus impulsos más oscuros y, por medio de una vivencia vicaria, experimentar una especie de purgación de ellos. En *The Story of a Murderer (El perfume)*, 2006, de Tom Tykwer, al contemplar el mundo desde las vivencias de Jean Baptiste Grenouille y conocer sus condicionantes vitales y las injusticias cometidas contra él, el juicio acerca de sus asesinatos deja de ser imparcial –o quizá, en realidad se vuelve más imparcial al contar con todos sus lenitivos–, de manera que lo percibimos de otra manera distinta a como lo haríamos si la historia se contara desde el punto de vista de una de las víctimas, poniéndola en el lugar de protagonista

absoluta. En el caso del popular personaje de Hannibal Lecter en *The Silence of the Lambs* (*El silencio de los corderos*, 1991), de Jonathan Demme basado en la novela de Thomas Harris, el personaje cuyo punto de vista está privilegiado es el de Clarice Starling, pero Lecter comparte un poco de ese protagonismo y se hace más humano que uno cualquiera de los asesinos en serie que pueblan las películas de terror porque, en primer lugar, comparte con la protagonista más escenas y una cierta complicidad, por lo que el espectador conoce más datos sobre él – representando así no lo totalmente desconocido y, consiguientemente, aterrador– y, además, **porque el espectador identificará como el “malo” en sentido absoluto a ese otro personaje, Buffalo Bill**, del que apenas conoce más que los horrores a los que somete a sus víctimas y con quien no se ofrece apenas ningún momento de comprensión de su trastorno que permita empatizar mínimamente con él. Es un psicópata que se exhibe siempre desde una mirada exterior que lo presenta como un monstruo. La cuestión de la perspectiva afectiva es, pues, de las más interesantes y complejas, y cuenta con una posibilidad casi infinita de gradaciones.

A este respecto, García Barrientos (2002: 224-5) opina que la capacidad de conseguir empatía con los personajes en cine es muy superior a la que existe en el teatro, pues depende de la representación *mediata* del cine en oposición a la *inmediata* teatral, a lo que añade su carácter espectacular con acceso visual al mundo ficticio, característica que comparte con el teatro. De esta manera, si «la exterioridad u objetividad de la visión dramática juega en contra de la identificación también en este aspecto» (225), la espectacularidad y la presencia de los actores y sus acciones, más próximas al espectador que en el cine, hacen de contrapeso y favorecen esa empatía (225). De nuevo, como en los demás aspectos, no se trata tanto una dicotomía como de una relación dialéctica con mayor o menor peso en uno de sus extremos. Y es que Bazin (2001: 177) opina que el cine se opone al teatro en la medida en que favorece el proceso de identificación con el héroe, pero que, aun así, también dispone de procedimientos que favorecen la pasividad; e inversamente, el teatro puede intentar atenuar la oposición psicológica entre el espectador y el héroe, por lo que ambas formas artísticas no estarían separadas por una fosa estética infranqueable, sino que tan solo tenderían a suscitar dos actitudes mentales sobre las cuales los directores tienen un amplio control. Pero quizá esta perspectiva afectiva quede fuertemente determinada por la perspectiva sensorial o, por denominarla con el término empleado por Aguilar (1996: 183), por la *perspectiva estructural*, es decir, por el punto de vista que se privilegia más, de forma que el espectador queda involucrado inevitablemente en esa forma de ver el mundo. Aunque quisiera contemplarlo y considerarlo de otra manera, desde otra perspectiva, desde otras circunstancias, es desde la perspectiva estructural (es decir, desde el punto en torno al cual se organiza el universo ficcional del film) como el espectador lo recibe y, por consiguiente, se identifica y se ve “obligado” a empatizar. Y es que, en una aguda observación, Aguilar (187) argumenta que, contrariamente a lo que se piensa, la identificación no es un efecto de la simpatía, sino que el proceso es justamente al contrario: «Como decía Freud, la simpatía nace de la identificación; es pues el efecto y no la causa». Sería por ello revisable en cada caso la idea de si cuando sentimos simpatía por un

personaje cinematográfico es únicamente porque **está presentado como “el bueno”** o se trata más bien meramente de un efecto de su posición estructural, como dice la autora, de las líneas que el film traza y de la relevancia que se le da a cada uno de los personajes dentro de los mecanismos de filmación y montaje (185-6). Con los ejemplos aducidos, sin embargo, se puede observar que el aspecto ético, además del estructural, es indispensable para que la identificación sea intensa, pues el espectador rechazará instintivamente lo que perciba como inadecuado moralmente o no correcto en un personaje.

Por tanto, y básicamente, la identificación se produce con el **personaje positivo (“el bueno”)**: nos sentimos dentro de su piel, sufrimos y gozamos con él, dice García Barrientos (224). También en cine sufrimos y gozamos con el personaje positivo y empatizamos con él; pero, como se ha visto, debido a la poderosa subjetividad que puede introducir la cámara, esta empatía está provocada, aún más que por las cualidades éticas, por esa posición estructural que se le dé al personaje. El extrañamiento o rechazo afectivo se produce con el personaje negativo (**“el malo”**): lo odiamos, deseamos su perdición, es decir, nos sentimos extraños a su suerte, dice García Barrientos (224). Un procedimiento de extrañamiento muy poderoso en el cine consiste, en el caso de films sobre batallas o guerras, en situarnos única e invariablemente en el punto de vista de uno de los bandos, porque si el universo ficcional gira únicamente en torno a uno, y debido a la identificación propiciada por la estructura, no podremos evitar sentirnos en su lugar y percibir como enemigos a sus contrarios, y será esta posición estructural y no otras consideraciones las que nos hagan, básicamente, considerarlos como los personajes positivos. Es, sin duda, una forma de manipulación muy poderosa para la percepción del espectador, quien inevitablemente contemplará a aquellos combatientes a los que se muestra atacando a los protagonistas como hostiles, haciendo suya la causa que relata la película, sea esta la que sea. Hoy día, aunque en muchas películas sigue primando esta perspectiva restrictiva, algunas incluyen una mirada más amplia sobre los conflictos, de manera que, aun contando con la transmisión de determinado mensaje, se abarcan más puntos de vista. Véase, a este respecto, las interesantísimas *Bethlehem* (2013), de Yuval Adler, con guion propio en colaboración con Ali Waked; *L'attentat (El atentado)*, (2012), de Ziad Doueiri, con guion propio y de Joelle Touma basándose en la novela de Yasmina Khadra; o *The Hurt Locker (En tierra hostil)*, (2008), de Kathryn Bigelow, con guion de Mark Boal. García-Noblejas (1990: 15) expresa con contundencia esta poderosa facultad del cine: «los artistas [...] siempre tienen el poder, la libertad y la responsabilidad de hacer aparecer como perverso o abominable lo que es bello y amable. Y viceversa».

En *Macbeth*, tanto en el original como en las tres adaptaciones analizadas, la perspectiva se traza estructural, cognitiva y sensorialmente desde el personaje protagónico, Macbeth. Curiosamente y sin embargo, tanto la perspectiva afectiva como la ideológica recorren caminos inversos. Ese protagonismo del personaje induce inevitablemente al público a ver el mundo desde su punto de vista estructural y también sensitivamente, pues junto con él podemos apreciar el espectro de Banquo o ser receptores de las segundas profecías, cuyas visiones

compartimos con él. Pero, aunque esa perspectiva estructural impulsa inevitablemente a una cierta identificación afectiva, el elemento ideológico se impone a ella tanto por cuestiones éticas como por la también estructural cuestión del final: en el desenlace, efectivamente el héroe-tirano recibe el castigo que han provocado sus acciones, lo que rompe de forma radical la posibilidad de empatía, ya destruida gradual y progresivamente de forma previa por sus sucesivas elecciones crecientes en crueldad, especialmente la que se refiere al asesinato de los indefensos niños de los Macduff.

Es decir, que si se nos induce a una identificación con Macbeth tanto por la perspectiva sensorial y cognitiva, la identificación afectiva encuentra obstáculos infranqueables debido a sus acciones, y la perspectiva ideológica impuesta por el discurrir de los hechos inclina definitivamente la balanza hacia la consideración del héroe como un tirano y, como consecuencia, al extrañamiento hacia él y hacia su suerte, en una forma de catarsis de pulsiones como la ambición o el deseo de poder. Existe en la obra, además, un claro viraje estructural que traslada la identificación afectiva desde el personaje protagónico hacia el de Malcolm y, sobre todo, hacia Macduff en la escena tercera del cuarto acto. Su discurso tras conocer el asesinato de su familia ofrece tanto patetismo que se impone al espectador sobre todo lo contemplado con anterioridad, instaurando una nueva perspectiva tanto estructural como afectiva e ideológica. Así, su reiterativa pregunta «*My children too?*» (IV, 3: 278), «*My wife killed too?*» (IV, 3: 280), «*All my pretty ones?*» (IV, 3: 280) nos coloca no solo estructuralmente en la posición de las víctimas del protagonista, cuyo sufrimiento podemos intuir, sino, consiguientemente, también de forma afectiva. Perspectiva estructural y afectiva determinan, pues, cuestiones tan complejas como la identificación y la catarsis.



Culmen del viraje en la perspectiva estructural.

Macbeth, Roman Polanski, plano 454.



Comienzo del viraje estructural, contrastando el dolor de Lady Macduff con la actitud de Lady Macbeth.

Macbeth, Orson Welles, plano 267.

10.2.4 Perspectiva ideológica

Para estudiar la recepción teatral es necesario examinar los mecanismos mediante los que se provoca la identificación del público con la ideología de ciertos personajes o, por el contrario, su extrañamiento, dice García Barrientos (2001: 225). La identificación ideológica «se resuelve en adhesión o conformidad y se puede plantear en términos de **“estar de acuerdo con”**, lo que implica la cuestión de **“quién tiene razón”**, igual que la sensorial, la cognitiva y la afectiva equivalen, respectivamente, a **percibir, saber y sentir “con” o “lo mismo que”**» (225). Es muy curioso observar que esa identificación ideológica se produce con relativa independencia de la ideología **“real”** del espectador, observa el autor, pues está programada desde el interior de la obra.

A este respecto, es reseñable el poder que adquiere el desenlace de una historia para marcar definitivamente el sentido ideológico. En efecto, ese mensaje o sentido está en la mayoría de las ocasiones supeditado a la resolución escogida por el autor o los autores, pues es ese final el que viene a dar la razón a un personaje (por ejemplo a Malcolm y a Macduff en *Macbeth*) para quitársela a otro (al mismo Macbeth). Es necesario recalcar este poder incomparable de los finales en orden a **ese “dar la razón” a uno o varios personajes o a privilegiar una visión determinada de la vida u otra**. Como en un debate o cualquier

circunstancia en la que se ponga en tela de juicio una cuestión, la última réplica que el moderador permita o la intervención final que tenga lugar resultará decisiva para hacer que el peso del razonamiento recaiga sobre ella, para que ese juicio al que se había sometido el tema tenga una conclusión definitiva y concluyente en la conceptualización final del oyente o del receptor. Por otra parte y como se ha visto previamente, la obra artística adquiere una ordenación determinada para transmitir un significado, y este expresa la visión del mundo que los creadores de la obra –guionista, director...– quieren transmitir con ella. Pero este final, en todo caso, está en relación con la obra como un todo. El desenlace de *Match Point* (2005), de Woody Allen, por ejemplo, transmite una visión en cierto sentido fatalista de la vida en la que la suerte interviene no necesariamente para castigar o premiar las conductas, sino aleatoria y caprichosamente. Se podría decir que ese es el tema principal de la obra, que viene a poner en entredicho la tesis planteada en una de las obras en que se inspira, *Crimen y castigo*, de Fiódor Dostoievski. Otro interesantísimo final lo constituye el de *Mystic River* (2003), de Clint Eastwood, con guion de Brian Helgeland basándose en la novela de Dennis Lehane. Su desenlace tampoco premia al que la historia acaba dando efectivamente la razón, sino que lo muestra como una víctima propiciatoria de los que la misma película acaba denominando como los fuertes en contraposición a los demás: –«*ANNABETH. ... they're weak. JIMMY. Who's weak? ANNABETH. Everyone. Everyone but us. We will never be weak. And you. You could rule this town*»–. Se puede observar el mismo fenómeno tanto en el desarrollo como en la conclusión en *Thelma & Louise* (1991). Son visiones más complejas y, quizá, sobre todo, más realistas de la vida que las que ofrecen los films con finales sistemáticamente armónicos en los que el estado primero de la obra, antes de que surgiese el conflicto, es restaurado cuando menos parcialmente en el desenlace. Los ejemplos de esta modalidad son muy numerosos en el cine comercial, así como también en otras películas que buscan una mayor calidad artística, como *Schindler's List* (*La lista de Schindler*, 1993), *Crash* (2004), *Much Ado About Nothing* en sus distintas versiones (*Mucho ruido y pocas nueces*, 1984; 1993; 2005; 2012) y, en general, en todas las comedias. Esta última variedad ofrece, sin duda, una visión del mundo más armónica y también menos complicada. Existen también obras cuya complejidad no queda resuelta por su final, final que incluso puede quedar abierto. Son estas, quizá, las que plantean cuestiones más interesantes para el estudio de la naturaleza humana y sus contradicciones y paradojas.

Así, como recurso ideológico, el desenlace es quizá el instrumento más poderoso, y representa de alguna manera la última palabra que se pronuncia en una discusión o en un debate, **la que lo cierra y concluye. Esa “última palabra”** que, en definitiva, ha escogido el autor para culminar todo el proceso significativo y ese sentido que quiere comunicar con el universo que ha creado en su obra.

10.2.5 Identificación y extrañamiento

Para García Barrientos (2001: 226), el estudio de la perspectiva en teatro resulta de la composición de los resultados arrojados por la observación de los cuatro aspectos –sensorial,

cognitivo, afectivo e ideológico—, que se interrelacionan entre sí, y se puede extrapolar su teoría también al cine. Pero, si la identificación afectiva reduce la distancia, la identificación cognitiva y la ideológica no la afectan tanto. Además, en teatro, constata el autor (228) la perspectiva sensorial interna con un personaje puede provocar paradójicamente el efecto de extrañamiento, pero en cine, al tratarse de una representación mediada, la identificación con lo que ve u oye el personaje o con lo que resuena en su mente, sea un recuerdo visual o auditivo o ambos al mismo tiempo, admite «una realización impecable» (228). Existe siempre una tensión dialéctica entre identificación y extrañamiento, entre objetividad y subjetividad, pero en la perspectiva sensorial en teatro «el peso del extrañamiento es aplastante frente al de la identificación, que constituye siempre una rareza» (228), y García Barrientos incide en que, aun en esos casos, el marco de referencia es objetivo. Aunque una cierta objetividad es necesaria también en cine, es un medio que permite una subjetividad mucho mayor incluso desde el punto de vista sensorial, como se ha visto en los ejemplos de *Lady in the Lake* (*La dama del lago*, 1947) o *The Innocents* (*Suspense*, 1961). Asimismo, como la identificación, el extrañamiento depende de esos cuatro aspectos, con los que se puede favorecer que el espectador se sienta especialmente distante hacia algunos personajes. En cine estos efectos de extrañamiento, como los de la identificación, pueden incrementarse aún más por sus procedimientos mediatos. Y es que la subjetividad dentro del film se manifiesta con los puntos de vista, ciertas tomas y también con técnicas narrativas que dejan claro qué punto de vista es el privilegiado dentro del texto fílmico. Por ejemplo, el uso de *flashbacks* o la voz narrativa intradiegética (voz *over*) sirven como marcadores de la autenticidad de la subjetividad del protagonista, dice Hayward (2000: 375), de la misma manera que los planos con puntos de vista subjetivos afectan la relación del espectador con la película en tanto que se siente posicionado por esa subjetividad y, por consiguiente, se identifica con ese personaje. Los planos/contraplanos representan otro recurso que nos liga a la historia y también a la identificación con los personajes.

Bazin (2001: 280-1) afirma que, siendo el espectador un hombre y el espectáculo contemplado el *striptease* de una mujer, el espectáculo teatral se funda sobre la polarización y la incitación al deseo, ya que cada espectador posee virtualmente la mujer que finge ofrecerse; pero si alguien se precipitara sobre la escena se haría linchar, porque su deseo provocaría la competencia y la oposición. En el cine, por el contrario, a la mujer, incluso desnuda, se le puede acercar un hombre, desearla y acariciarla, porque «a diferencia del teatro —lugar concreto de un juego que está fundado en la consciencia y en la oposición—, el cine se desarrolla en un espacio imaginario que provoca una participación y una identificación», de manera que el actor que triunfa sobre la mujer, dice Bazin, «me satisface por procuración. Su seducción, su belleza, su audacia no entran en competencia con mis deseos, sino que los realizan» (281). Con el mismo ejemplo, Mitry (1999: 336) observa que es **únicamente la relación “hombre que mira-mujer mirada” lo que evoca y significa** la idea del deseo:

Me emociono porque esta idea (tan violentamente ofrecida a mi mirada) desata en mí las reacciones emocionales que le están unidas; y proyecto estas reacciones, a mi vez, sobre el

hombre que, necesariamente, supongo que desea a la mujer mirada. Dicho de otro modo, la relación aquí arriba definida es una idea en imagen cuyas imágenes son semejantes a las que, de alguna manera, han podido representar esta idea en mi espíritu. Es una idea ya estructurada que se restablece en la superficie, tanto y tan bien que a través del film percibo un concepto. Soy emocionado por una idea y no por una realidad. Como en la palabra, voy de lo abstracto a lo concreto, sin tener empero la **libertad de concebir un “imaginario” que sea** reabsorbido aquí en imágenes precisas. Aunque visual, el proceso es anticinematográfico en cuanto que va de la idea a la emoción en vez de seguir el camino inverso.

El efecto Kuleshov, que está en la base del lenguaje fílmico, continúa Mitry, no se convierte realmente en fílmico «sino a partir del momento en que la relación “observador-observado” (y, más generalmente, “objeto-sujeto”) se efectúa sobre una relación emocional **concreta**». Para el autor, entonces, en este caso la idea sugiere la emoción y no a la inversa, como sucedía en el ejemplo de los quevedos que evocaban la ausencia del doctor Smirnov en *El acorazado Potemkin*. Aquí la idea se convierte en imagen, porque si bien las imágenes no crean ideas nuevas, no deben ilustrar conceptos, sino sugerir ideas **disponibles** aunque no estructuradas todavía en el espíritu del espectador: «por inhabitual que sea la idea que las imágenes ofrezcan a mi captación, mi experiencia pronto la reconocerá y la **hallará**» (336). Se trata, pues, de un proceso perceptual de los llamados “**de arriba abajo**”, que parten de un concepto previo ya experimentado y conceptualizado por parte del receptor. García-Noblejas (1989: 22) confirma que el proceso en cine suele ser inverso: «De la imagen a la emoción, y de ésta a la idea, sigue siendo el principio rector de la teoría y de las técnicas cinematográficas eisenstenianas».

De hecho, este proceso inferencial **de los llamados “de arriba abajo” es el que** está en la base del famoso experimento de Kuleshov y sus efectos. En el proceso de recepción estamos influidos por la proyección de nuestras propias ideas preconcebidas, las cuales se basan, a su vez, en nuestra propia experiencia del mundo. Por ello, y aunque no existan elementos suficientes para una inferencia correcta (en el experimento del cineasta soviético, los sentimientos que evocaban en el actor los planos intercalados del alimento, de una mujer o de un niño no eran reales, sino procedentes de las inferencias del espectador y su conocimiento previo, pues la toma del actor se había rodado aisladamente), como espectadores tendemos a descargar en el personaje una equivalencia de nuestras propias sensaciones y sentimientos, evocados por medio de yuxtaposiciones y relaciones creadas entre imágenes.

Es fácil, por tanto, que sobrevengan objeciones a esta identificación que observan tanto Mitry como Bazin, que puede presentar muchos matices. En primer lugar, la identificación de la que ambos hablan está condicionada por la propia idiosincrasia, que no es compartida por todos los receptores de la obra, sea esta teatral o cinematográfica. Está, en primer y más obvio lugar, la cuestión del sexo, por la que una mujer difícilmente o solo en ciertos casos podrá sentirse identificada con el hombre puesto en el ejemplo más que en términos de voyeurismo en esa identificación primaria a la que el ojo de la cámara nos induce. Quizá en los demás casos se

tendería naturalmente hacia una identificación narcisista secundaria con el personaje femenino; y, si el punto de vista privilegiado en la obra como un todo es el de un protagonista masculino, esta identificación presentará para una mujer, sin duda, dificultades o, cuando menos, matices. Es por tanto fácil observar que dependerá del espectador concreto la capacidad de identificación con cualquier escena, con cualquier obra y con cualquier personaje, incluso en este nivel tan primario y sin entrar en cuestiones más complejas como las inclinaciones personales. La identificación constituye, por tanto, un elemento subjetivo que depende en gran medida de las características del espectador, entre las cuales se cuentan también los conocimientos previos y las propias tendencias que inducirán a que se produzca en ciertos casos una identificación primaria, en otros secundaria y en otros, únicamente un conocimiento externo de los procesos que experimentan los personajes, aunque estos no puedan ser compartidos por el espectador más que conceptualmente.

Lo que resulta menos opinable es la idea que propone la propia Aguilar (1996: 38), que cree que, para que un relato nos interpele, tiene que conectar en algún punto con nuestra experiencia, dado que «las ficciones audiovisuales buscan explícitamente la identificación como banderín de enganche, pues la identificación es el fundamento de la catarsis», y es en esa identificación donde reside su efecto purificador. La autora da cuenta de **esta “indefensión”** que provoca una identificación que penetra por caminos emotivos e inconscientes (66) y que puede llevarnos, incluso a nuestro pesar, a compartir emociones, posiciones o a empatizar con personajes que racionalmente detestamos (74 y 182). En este sentido, la imagen es más poderosa que lo formulado verbalmente, pues el sujeto humano se constituye en lo imaginario a través de la experiencia visual gracias a la identificación primaria, dice Freud, y esto ocurre antes que el sujeto se articule en el orden simbólico, es decir, antes del aprendizaje del lenguaje, articulación simbólica por excelencia (citado en Aguilar 1996: 72). Es por ello que la recepción y la influencia de lo visual, además de más directa, es más inconsciente y, por ello, menos controlable o regulable por el sujeto. Como dice la autora (92), el poder ideológico de la imagen reside en su apariencia de ser un simple reflejo inocente de lo real y en que no somos conscientes de lo que esa imagen destila sin palabras de forma tan sutil, ocultando, además, su juego.

Aguilar (1996: 74, 79 y 182-7), asimismo, contempla los dos vectores de identificación:

1. La **identificación primaria**, en la que la mirada del espectador coincide con lo que previamente ha captado la cámara, produciendo una identificación que responde a un mecanismo de voyeurismo: «el espectador funde y confunde las dos miradas; se identifica con su mirada a través de la “mirada” de la cámara» (183). Es, pues, una identificación «con el dispositivo de la representación y es también la base para que funcione la identificación secundaria (con los personajes)» (184). La autora afirma que ese lugar de observación desde la cámara es privilegiado, **no solo porque nos permite “ser”** el sujeto de la visión desde puntos imposibles con cambios constantes de situación de espacio y tiempo que destruyen todas las barreras y limitaciones corporales y sociales y que nos

sitúan casi a la vez en el presente y en el pasado, sino también porque, además, es una posición que nos exime de cualquier responsabilidad en los hechos que tienen lugar ante nuestra vista (184). Esta identificación primaria consiste, por lo tanto, en una cuestión de lugar, en un efecto de posición estructural que puede ser modificada conscientemente por el espectador y su capacidad de análisis (186). Gracias a esta red estructural, el espectador recibe la ficción con una jerarquía en la que algunos de los personajes están privilegiados y por la que se subrayan ciertas líneas de tensión e interés que determinan el grado de la emoción compartida y de identificación: «La insistencia sobre algunos personajes, la combinatoria, la distancia de la cámara, su posición, etc. trazan una situación diegética, unos circuitos y unos caminos señalizados» y permiten una combinatoria muy fina con vistas a los procesos de identificación secundaria (186-7).

2. La **identificación secundaria** es aquella que nos une en mayor o menor grado a los distintos personajes. Suele ser ambivalente y permutable, aunque muchas películas funcionan «con una identificación simplista y exclusiva mediante una tipología estereotipada de los personajes: el bueno, el malo, la víctima etc....» (186). Esta clase de ficciones no suelen poner en juego sofisticados mecanismos de identificación ni están planificadas para crear situaciones ambiguas o variadas; pero, continúa la autora, por medio de mecanismos muy sutiles que convierten la relación identificatoria en algo «extremadamente fluido e incontrolado» (186-7), hasta estos filmes pueden llevarnos a identificaciones que racionalmente no compartiríamos o incluso nos repugnarían. Y considera que en este proceso, lo mismo que otros elementos como la iluminación, el vestuario, las declaraciones explícitas, los elementos narrativos, etc. (189), algunos códigos tienen una importancia crucial. Por ejemplo:

- El de la escala de planos y el de la escala dentro del plano, con la carga emotiva y la jerarquía que se establece entre los distintos personajes que entran en el encuadre.
- El **raccord** sobre las miradas, que es “absolutamente contundente” para la identificación con el personaje que mira, por lo que se ha convertido en la figura emblemática de la identificación secundaria.
- El código de los puntos de vista, que establece cierta jerarquía y relaciones espaciales y líneas de tensión entre los personajes (187-8).

Además, como parte del debate estructuralista y postestructuralista, según Hayward (2000: 375-7), el film muestra ante nosotros una realidad sin fisuras que se disfraza de una ilusoria unidad que funciona metonímicamente para la unidad imaginada del ideal del yo y que nos permite identificarnos con ese yo ideal. Pero hace algo más, continúa: proyecta nuestros deseos en la pantalla y funciona como un alivio para nuestro inconsciente reprimido o nuestras fantasías, lo que explica que sea el lugar donde el espectador puede encontrar una unidad imaginaria y, simultáneamente, el lugar donde lo no dicho puede ser pronunciado: esto es, un

lugar seguro desde el que observamos nuestra falta de unidad, reproduciendo fantasías arraigadas o reprimiendo odios o fobias.

En teatro la focalización se difumina salvo por el hecho del protagonismo de las obras, que suele ser, de la misma manera que en cine, predominantemente masculino. En *Un dios salvaje* (*Carnage*, 2011), Roman Polanski dirige la adaptación homónima de la obra dramática de Yasmina Reza, cuyo guion escriben en colaboración, y en ella no se puede observar una preeminencia en la focalización de ninguno de los cuatro personajes, que se van alternando en sus intervenciones y muestran su propia visión de la vida. Es una obra coral: la focalización es cero o, más bien, alternante, pues se pasa de un punto de vista a otro a veces vertiginosamente. Aunque el avisado espectador no dejará de sacar sus conclusiones por la cuidada selección de acontecimientos, personajes, situaciones, premisas planteadas y reacciones y, aún más, por el guiño que el director hace al espectador en la escena final de la obra, donde ofrece la clave para su interpretación correcta.

En el *Macbeth* de Shakespeare la perspectiva es muy compleja. Si por una parte se nos ofrece, en principio, de forma objetiva, la posibilidad no marcada en el teatro, sin embargo, los aspectos morales y los fenómenos sobrenaturales nos dan al mismo tiempo un conocimiento que se identifica en ocasiones con el del protagonista y nos obliga a ver la realidad con sus propios ojos. Sufrimos efectos de ocularización y auricularización cuando, con Macbeth, vemos en escena realmente el espíritu de Banquo, inapreciable para los demás personajes del drama, y oímos las profecías que se le anuncian en la cueva de las brujas –que también participan de su conocimiento sobrenatural–. Y es que la perspectiva en *Macbeth* está relacionada y existe por y para el proceso que Aristóteles definió como catártico. Pero, como se ha visto, la perspectiva se va desviando claramente a partir sobre todo de las escenas segunda y tercera del cuarto acto hacia las víctimas de Macbeth, tanto estructural como afectiva e ideológicamente, lo que hace que el espectador vaya abandonando paulatinamente la identificación con él para dejarla solo residualmente en una posible empatía con los efectos sufridos por sus decisiones.

En cuanto a la identificación cognitiva, sabemos todo lo que conocen Macbeth y Lady Macbeth, como la verdad de los asesinatos, que los demás personajes van descubriendo gradualmente. Las brujas conocen mucho más que el resto; el suyo es un universo en cierta manera omnisciente, y pueden ver incluso la conciencia atormentada de Macbeth y cómo se desarrollarán los hechos en el futuro.

10.3 “Niveles” en el teatro y el cine

Los distintos niveles que pueden existir dentro de cualquier obra de ficción, sea esta teatro, cine, literatura, pintura, fotografía, corresponden a la voz proveniente del francés *mise-en-abîme* o puesta en abismo, y se refieren a la figura retórica que consiste en imbricar un nivel de ficción dentro de otro. Los niveles, que pueden ser infinitos, suelen reducirse a dos: el de la historia principal o primario, y el secundario, de la ficción incluida en ella. García Barrientos

(2001: 230) da cuenta de la infranqueabilidad de las fronteras entre los niveles, pero también del recurso de la *metalepsis*, por la que existe un aparente solapamiento entre ambos.

En la transposición de la narratología de Genette que efectúa García Barrientos, el *nivel extradramático* corresponde al plano escénico real, representante (2001: 231), es decir, el plano del actor, de la escena en que se representa la obra y del tiempo real vivido por actores y espectadores durante la función. Correspondería en cine a un *nivel extrafilmico* o *extracinematográfico*, que, al igual que el nivel extradramático, corresponde al nivel de los actores y a los lugares y tiempos del rodaje, y es, por tanto, un plano real y representante.

El *nivel intradramático*, por su parte, corresponde al plano diegético (ficticio, representado) de la obra (García Barrientos 2001: 231). Como remarca el autor, es constitutiva del drama y diferente de la narración la íntima vinculación entre los planos extra- e intradramático, y solo fuera del teatro, en contraposición a la narrativa, se pueden encontrar separadas estas dos caras: el actor en la calle y el personaje en el drama impreso (231). Corresponde en cine a un *nivel intrafilmico* o *intracinematográfico* que, como el intradramático, es el nivel que corresponde al plano diegético, ficticio o representado dentro de la obra cinematográfica. Al igual que en teatro, en cine se pueden encontrar separadas las dos caras: al actor representante en la vida real y al personaje, pero a este únicamente en el guion, que no se suele leer como un texto y, por tanto, no puede considerarse que tenga la misma entidad que un personaje dramático. Si en el imaginario colectivo habitan los personajes de Edipo, Don Juan, Romeo y Julieta, Fausto y Mefistófeles, Tartufo..., no lo están los de un guion cinematográfico que no se haya llevado nunca a la pantalla, por la sencilla razón de que el género no existe ni se publica de forma independiente como el drama o la novela.

El *nivel metadramático* corresponde al drama dentro del drama (García Barrientos 2001: 231) y correspondería en cine a una posible denominación de *nivel metafilmico* o *metacinematográfico*. Como el metadramático, atañe a niveles secundarios de ficción dentro de la película, y hay que señalar que las posibilidades metadieéticas en cine se amplían por la facilidad de mostrar en este medio tanto funciones teatrales, operísticas, exposiciones de pintura, escultura, arquitectura, o el mismo cine dentro del cine.

García Barrientos (2001: 232) denomina *metateatro* a la forma genuina de teatro dentro del teatro, es decir, a una puesta en escena teatral dentro de otra, mientras que reserva la denominación *metadrama* para un concepto más amplio en que no se representa una puesta en escena, sino un drama representado efectivamente pero constituido por un sueño, un recuerdo, etc. El término más amplio, *metadiégesis*, se aplica a los argumentos de segundo grado o a la historia que, dentro de otra historia, presente un mínimo de entidad y autonomía (233).

Este recurso metaficcional puede ser empleado con los mismos medios –teatro dentro del teatro y cine dentro del cine– o bien con medios mixtos –teatro dentro del cine, o cualquier otra manifestación artística ficcional dentro de una obra de teatro o de una película, por ejemplo una ópera que se muestre en una película–. La modalidad del teatro dentro del cine y la adaptación

parcial o libre de una obra teatral que da excusa a la obra fílmica ha sido bastante utilizada en las adaptaciones en las que la obra ficcional primaria –la película– encierra otro nivel ficcional, el de una representación teatral. Es un recurso, además, que permite conservar ciertas convenciones teatrales e incorporarlas sin que resulten chocantes en el medio fílmico. Así ocurre en ejemplos destacados como –además del ya citado *Hamlet* de Olivier– *Vanya on 42nd Street* (1994) de Louis Malle, en el que unos actores de teatro ensayan la obra *El tío Vania* de Antón Chéjov, pero ambas ficciones se entrelazan con la coincidencia de sentimientos de los personajes primarios (los personajes cinematográficos que representan a los actores teatrales ensayando) y los secundarios (los personajes de la obra de Chéjov a los que representan estos). Resulta también un recurso hábil para dotar a obras clásicas de una nueva mirada, de una actualización que las imbrique contemporáneamente y las acerque al público. Un ejemplo reciente es la lograda versión libre del *Julius Caesar* de Shakespeare titulada *Cesare deve morire (César debe morir, 2012)*, que los directores Paolo Taviani y Vittorio Taviani sitúan en una cárcel Rebibbia y en la que el personaje del director de escena, Fabio Cavalli, ensaya con los presos la tragedia de Shakespeare. Las intrigas que aparecen en la misma obra que los presos preparan se entremezclan con las propias experiencias y conflictos, de manera que, con esta metalepsis parcial, se consigue una disolución de barreras entre lo pasado y lo presente, entre lo clásico y lo moderno, entre la ficción –la metaficción en este caso– y la realidad; y, aún más, una actualización de las pasiones universales que retrata el dramaturgo inglés o, más bien, un testimonio de la permanente vigencia de estas. Otro espléndido ejemplo es la genial *To Be or Not to Be (Ser o no ser, 1942)*, de Ernst Lubitsch: las continuas interacciones de las obras que representa la compañía teatral están involucradas en la acción principal y dan lugar a juegos metaficcionales que llegan a su punto álgido en la resolución con la interpretación de uno de los actores recitando el monólogo de Shylock en *The Merchant of Venice*, aparentemente en los pasillos del teatro, pero, en realidad, creando él mismo un nuevo espacio escénico del que los nazis son los atónitos e inconscientes espectadores.

En cuanto a una posible y potencial metaficcionalidad intrínseca de las obras de Shakespeare, Styan (1996: 156-7) cree que existe siempre en ellas una sugestión de que la audiencia estaba contemplando dos obras: una trazando la historia interna y otra de la actividad que la enmarca, proveyendo así al espectador de un puente entre la ficción y el mundo real. La experiencia de la obra, así, no solo reside en la respuesta del público a la historia, sino también en la manera en que esta se manipula por la convencionalidad deliberada del escenario. Los saltos estilísticos y las mezclas resultantes de la yuxtaposición de las escenas con los soliloquios corales, las mascaradas, la mímica o el teatro dentro del teatro en múltiples combinaciones despiertan y provocan una inteligencia y una imaginación activas; y, si el precio de lograr esto es renunciar a la ilusión realista que los dramaturgos naturalistas celebraban, Styan concluye que es muy dudoso que los isabelinos hubieran entendido la idea de la “ilusión” en absoluto. El autor, además, opina que los dos niveles de percepción inducidos por un teatro autoconsciente se pueden ver en una variedad de dispositivos y recursos, por ejemplo, el uso de una audiencia

en el escenario, es decir, los caracteres introducidos en una escena para guiar la reacción del público a lo que está pasando en ella. Pero, enlazando con los conceptos de ilusionismo o antiilusionismo que propone García Barrientos, este recurso, paradójicamente, incrementaría lo primero al provocar esa multiplicación de niveles una incapacidad para distinguir finalmente entre ficción y metaficción y, por consiguiente, entre estas y realidad.

10.3.1 Procedimientos metadieéticos

Existen, para García Barrientos (2001: 232), distintos procedimientos metadieéticos en los que cada nivel se corresponde con una diferente escenificación, aunque pueden tratarse de formas no estrictamente metaescénicas como, por ejemplo, una narración verbal dentro de la obra. No existen diferencias en cine en cuanto a estos procedimientos metadieéticos usados en el drama. El primer recurso, la *metadiégesis*, supone una ficción (por ejemplo, un cuento) que se introduce como nivel secundario en el nivel primario de ficción, la obra de teatro, y que en una adaptación al cine no tendría necesariamente que sufrir variaciones. Es más, en ocasiones, aun no existiendo en el original, se introduce este recurso en la versión adaptada. Así ocurre en *Trono de sangre*, de Kurosawa, en cuya versión son tres los episodios metadieéticos que se incluyen: el primero, el canto trágico que abre y cierra el film (planos 3-6 y planos 545-548); el segundo, el canto del noble en el banquete de Washizu que relata la historia del guerrero Chikata, que traicionó su lealtad y recibió su castigo, prefigurando al mismo Washizu (planos 356-358); y el tercero, las apariciones durante las segundas profecías de la bruja del bosque (planos 424 a 430), trasladadas del original. Polanski también hace uso del procedimiento metadieético con el canto de Fleance en honor de su anfitriona, Lady Macbeth, canto que también relata una historia paralela (plano 172).



Canto de Fleance en honor a su anfitriona.

Macbeth, Roman Polanski, plano 172.

El segundo recurso es el del *metadrama*, constituido por una ficción dramática, como por ejemplo los recuerdos de Willy Loman en *Death of a Salesman*, que se representa efectivamente en escena en un nivel secundario dentro de la función teatral. Un ejemplo cinematográfico lo

constituyen los mismos recuerdos del personaje representado por Dustin Hoffman en la adaptación de *Death of a Salesman* que Volker Schlöndorff realizó para la televisión en 1985.

El tercer recurso, el *metateatro*, supone una puesta en escena teatral que se representa dentro de la propia función teatral: por ejemplo, el juego metateatral de la representación de los actores que tiene lugar en *Hamlet*. El procedimiento equivalente en el medio fílmico sería el del *metacine*, es decir, el de mostrar una película dentro de otra película. Hay multitud de films con esta modalidad que, curiosamente, suele alcanzar una gran calidad, como si el hecho de que el cine realice una reflexión sobre sí mismo le haga alcanzar sus capacidades artísticas máximas: *Sunset Blvd.* (*El crepúsculo de los dioses*, 1950), de Billy Wilder; *The Bad and the Beautiful* (*Cautivos del mal*, 1952), de Vincente Minnelli; *Singin' in the Rain* (*Cantando bajo la lluvia*, 1952), de Stanley Donen y Gene Kelly; *La nuit américaine* (*La noche americana*, 1973), de François Truffaut; o *Ed Wood* (1994), de Tim Burton, son solo algunos ejemplos de esta variedad tan destacada. Similar rango ocupan las películas en que se retrata el mundo del teatro, como *All About Eve* (*Eva al desnudo*, 1950), de Joseph L. Mankiewicz, basada en su propio guion, aunque en este caso ya no se trata de *metacine* sino de teatro dentro del cine. En las adaptaciones de *Macbeth*, al estar las tres situadas temporalmente en el medievo, es imposible que se muestre cine dentro de ellas, aunque la citada actuación del noble en el banquete de Washizu de la versión de Kurosawa supone, en todo caso, una especie de representación teatral unipersonal heredera del teatro Kabuki.

10.3.2 Relación del nivel secundario con el primario

García Barrientos (2001: 234-5) hace en este punto una transposición de la narratología de Genette que es aplicable asimismo al cine. Así, enumera por una parte la *relación sintáctica* o argumental, que se trata de una relación de causalidad directa del nivel secundario con respecto al primario (234). Un ejemplo en cine sería el de *El guateque* (1968), de Blake Edwards, en la que el rodaje de una película, catastrófico por las continuas e involuntarias meteduras de pata del protagonista, Hrundi (Peter Sellers), motiva que el productor lo invite por error a su fiesta. También el de *King Kong* en sus varias versiones presenta esta relación, pues el rodaje de una película en la isla de Teschio desencadena las situaciones que se tratan en el nivel primario de la ficción. Dentro de esta relación sintáctica, por medio de la *función explicativa*, el drama secundario explica el porqué de la situación dramática del drama primario, como por ejemplo las escenas de exposición de antecedentes en el teatro clásico o las “regresiones” dramáticas (García Barrientos 2001: 234). Es el caso de *Double Indemnity* (*Perdición*, 1944), en que el protagonista, Fred MacMurray, hace una introducción de su propia historia que pone en antecedentes al espectador. También *The Woman in the Window* (*La mujer del cuadro*, 1944), de Fritz Lang, o *Laura* (1944), de Otto Preminger, hacen uso de estas introducciones y, además, introducen un elemento común muy importante en ambas obras: los retratos de las coprotagonistas, que constituyen un continuo recordatorio de las motivaciones de las tramas. Por medio de la *función predictiva*, dentro también de esta relación sintáctica, el drama

secundario **hace una predicción o “anticipación” de las consecuencias posteriores de la situación dramática** (García Barrientos 2001: 234), y ese es el caso de *Throne of Blood* con su canto abriendo y cerrando a modo de prólogo y epílogo trágico la obra.

En la **relación semántica o temática**, un mismo tema une a ambos niveles dramáticos. Así se puede observar en *Tesis* (1996), de Alejandro Amenábar, cuya violencia audiovisual es común a ambas ficciones, primaria y secundaria, aunque en este ejemplo la relación no es simplemente temática, sino también sintáctica en cuanto que el estudio que hace Ángela de la violencia en el cine provoca la acción principal. La **relación temática**, percibida por el destinatario interno, tiene consecuencias en el drama primario por medio de la **función persuasiva o dramática**, como en *Hamlet* (García Barrientos 2001: 235). En las adaptaciones esta función no suele sufrir variaciones, y así se puede observar en las múltiples adaptaciones de *Hamlet* al cine, en las que la función de los actores representando el asesinato del padre del protagonista hacen su efecto en el rey al reconocer sus propias acciones.

También puede darse una ausencia de relación explícita entre los niveles (235), siendo así denominada **relación cero** por el autor, con dos modalidades: con la **función cero distractiva**, el drama secundario se convierte en una acción o representación que distrae del drama principal. El ejemplo que pone García Barrientos para el teatro, *A Midsummer Night's Dream*, también es aplicable en sus versiones cinematográficas: la comedia que representan los actores para celebrar la boda de las tres parejas tiene la función de «pasar esta eternidad de tres horas que media entre el cenar y el acostarse» (235). En cambio, por medio de la **función cero obstructiva**, la ficción secundaria obstruye una acción de la ficción principal, «como la de cada cuento de Sherezade en *Las mil y una noches* posponiendo su muerte» (235). El mismo ejemplo que cita el autor ha sido llevado al cine con singular belleza por Pier Paolo Pasolini en *Il fiore delle mille e una notte* (*Las mil y una noches*, 1974).

10.3.3 Función del nivel primario respecto al secundario

García Barrientos considera especialmente útil la consideración de la ficción del nivel primario en relación al secundario cuando el nivel primario es únicamente el marco que contiene o en que se encuadra la acción propiamente dramática, es decir, la historia principal pero secundaria en el nivel de ficción, y que se puede atribuir a personajes característicos de ese nivel, «seudodramaturgos bajo distintas apariencias (prólogo, narrador, *meneur du jeu*, etc.), **que coinciden con las “extranarrativas” del narrador en el relato**» (235). Las funciones pueden, además, ser concurrentes (235).

Si en teatro no cabe un prólogo o un narrador propiamente dicho que no se convierta instantáneamente en un personaje, en cine, al ser una comunicación mediata, la función del narrador adquiere pleno sentido, aunque se constituye también, aun cuando sea una voz que no pertenezca a ninguno de los personajes del nivel secundario, en un personaje ficcional. Son los casos en los que una voz **over** comienza narrando la historia principal, y con esa narración se

instaura automáticamente un nuevo nivel de ficción, por ejemplo, de *Sunset Blvd.* (*El crepúsculo de los dioses*, 1950), de Billy Wilder, o la genial *All About Eve* (1950), de Joseph L. Mankiewicz, donde los personajes que han participado en la historia principal, pero en el nivel secundario de la ficción, dan su versión sobre ella y nos ofrecen sus distintos relatos.

La *función organizadora* se refiere a la organización interna del drama, como los consejos que Hamlet da a los actores para que representen su propio drama (235). En la película italiana que recrea el drama de Shakespeare *Julius Caesar, Cesare deve morire* (*César debe morir*, 2012), se dan también múltiples consejos para la representación que los presos hacen de la tragedia. O en *Andrew Lloyd Webber's The Phantom of the Opera* (*El fantasma de la ópera*, 2004), las indicaciones que el fantasma da a los productores de la ópera tienen la finalidad de organizar su funcionamiento con miras a conseguir que Christine sustituya a la *prima donna*.

Con la *función comunicativa* se establece una comunicación con el público mediante la apelación o, incluso, el diálogo (García Barrientos 2001: 235). Este diálogo con el público, que puede parecer imposible en el cine, puede, no obstante, limitarse a ser una apelación sin respuesta en el momento del rodaje, respuesta que se obtendrá quizá mentalmente del público que presencie el film. Por ejemplo, en la película *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (*Amélie*, 2001), la protagonista se dirige a la audiencia al comienzo del film. La *función testimonial*, por su parte, dice García Barrientos (2001), da cuenta «de la relación, afectiva, moral, intelectual, etc. entre el marco y la acción, como testimonios sobre fuentes de información, precisión de recuerdos, etc. (*El zoo de cristal* de Tennessee Williams» (235), y esa misma relación testimonial se conserva en las adaptaciones de esta obra al cine: (*El zoo de cristal*, 1950; 1973; y 1987). Es el caso también de la interesantísima *Das Leben der Anderen* (*La vida de los otros*, 2006), con las obras teatrales escritas por el protagonista e interpretadas por su pareja, cuyas funciones se muestran parcialmente en varias escenas y dan cuenta de la relación entre ambos niveles.

La *función comentadora, ideológica o interpretativa* se traduce, dice el autor, «en comentarios autorizados, más o menos didácticos, de la acción dramática» (235). Este recurso se usa ampliamente en cine por medio de la voz *over*, un narrador que puede también ser personaje integrante de la trama y que va narrando (y, por lo mismo, estableciendo un segundo nivel de ficción) los hechos del nivel primario. Es el caso de *A Letter to Three Wives* (*Carta a tres esposas*, 1949), de Joseph L. Mankiewicz basándose en su propio guion original; o de *Double Indemnity* (*Perdición*, 1944), de Billy Wilder basándose en el guion adaptado por él mismo junto con Raymond Chandler de la novela de James M. Cain. En ambos casos se hace un uso magistral de esa voz *over*, en el primero, con la de un personaje que no aparecerá nunca abiertamente en la pantalla, Addey Ross, que será el detonante de todos los miedos de las tres protagonistas; y en el segundo, con el personaje principal, Fred MacMurray, que narra su propia historia.

10.3.4 Recursos básicos en los niveles

García Barrientos contempla diversos recursos en los niveles, que son mecanismos de manipulación por los que el espectador recibe la impresión de que ciertos elementos de un nivel traspasan a otro. Estos recursos se emplean con igual éxito en cine, excluyendo los juegos que **implican una reacción del público en el “aquí y ahora” del actor, pues la mediación de la cámara** ha establecido una clara división entre el tiempo y el espacio del actor con respecto al tiempo y el espacio del espectador, y no cabe, por ejemplo, la reacción del público a un aparte en que el personaje se dirige a él. Sin embargo, hay que notar que tampoco las obras de teatro que siguen un guion estricto admiten en realidad la respuesta verbal del público –que solo se da en funciones con un alto grado de improvisación–, sino solo la mental o afectiva: la misma, en definitiva, que se puede obtener en cine, de manera que las diferencias no son, en realidad, tan acusadas.

García Barrientos (2001: 230) da cuenta de la infranqueabilidad de las fronteras entre los niveles, pero también del recurso de la *metalepsis*, por la que un autor (o su lector) se introduce –ficticiamente también– en la acción de su relato, o un personaje de esa ficción se inmiscuye en la existencia extradiegética del autor o el lector. Estas intrusiones causan, cuando menos, un problema en la distinción de los niveles (Canet y Prósper 2009: 31). Los juegos metalépticos también tienen lugar en cine: por ejemplo, en *Being John Malkovich* (*Cómo ser John Malkovich* 1999), el guionista Charlie Kaufman establece el juego con la existencia de un extraño túnel que transporta, de forma literal, a la mente del famoso actor John Malkovich, estableciéndose una especie de invasión ilusoria en la infranqueabilidad del nivel intradiegético de la película con el extradiegético de la existencia del actor John Malkovich. Interesantísimo también el caso de *Venus in Fur* o *La Vénus à la fourrure* (*La Venus de las pieles*, 2013), de Polanski, con guion del dramaturgo de la obra teatral, David Ives y del propio Polanski, basado a su vez en la novela Leopold Von-Sacher-Masoch. En el simulacro de *casting* que hace Vanda para el dramaturgo escritor de la obra, Thomas, las *metalepsis* son continuas y forman parte del mismo desarrollo de la acción, en el que se produce una progresiva confusión de identidades entre el personaje Wanda y la actriz que desea interpretar su papel, simbólicamente llamada Vanda, y entre el personaje de Severin y el dramaturgo autor de la obra ensayada, Thomas, que son la base para el juego metafictional en que toda ella se basa.

Otro de los recursos que induce a una confusión en los niveles lo representan las intrusiones del actor extradramático en el mundo dramático, lo mismo que las intrusiones del personaje intradramático en el mundo extradramático de los espectadores (es el caso del aparte, ampliamente usado en teatro). En las adaptaciones al cine, los apartes dirigidos al espectador suelen ser sustituidos por preguntas retóricas que el personaje se hace a sí mismo o, en todo caso, al espectador a través de la cámara. La distancia que esta establece entre ambas instancias –personaje y público– puede, no obstante, ser neutralizada por medios cinematográficos como el realismo que ha sumergido al espectador en la historia, de forma que le parece que está inmerso en ella y, por tanto, la pregunta dirigida a él se instaura con más fuerza, y se intensifica

su efecto por el hecho de que el espectador ve al actor mirándole directamente a los ojos, aunque esto sea a través de la cámara. Véase a este respecto, aunque no se trata de una adaptación, el notable y efectivo ejemplo en *Crimen perfecto* (2004), de Álex de la Iglesia, en un guion original suyo y de Jorge Guerricaechevarría, en el que el Rafael, el protagonista, se dirige al público en repetidas ocasiones en unas “apelaciones cinematográficas” verdaderamente impactantes y efectistas.

La *perspectiva sensorial interna* «da lugar muchas veces a visiones subjetivas (sueños, fantasías, etc.) que habrá que situar en un nivel superior al del personaje que las produce», dice García Barrientos (2001: 239). En *Singin' in the Rain* (*Cantando bajo la lluvia*, 1952), por ejemplo, los recuerdos de Don Lockwood sobre sus comienzos en el mundo del cine instauran un segundo nivel ficcional con el efecto cómico, además, de contrastar las imágenes de lo ocurrido (que se muestra en sucesivos *flashbacks*) con una narración de ello verdaderamente idealizada. Otro ejemplo interesante es *Mindscape* (2013), que por medio de un sofisticado juego muestra la historia principal, que es, en realidad, un recuerdo revivido por un preso a instancias de un juego semihipnótico efectuado por un experto capaz de introducirse en los recuerdos de los demás. Así, sus recuerdos versaban, a su vez, sobre la misma práctica realizada por él mismo a otra paciente.

En cuanto a la distancia que se instaura con los niveles, García Barrientos (2001) hace una inteligente reflexión que identifica el mayor ilusionismo no en disimular la teatralidad, sino en elevarla al cuadrado, de manera que el escenario más ilusionista es, sin duda, «el que representa un escenario» (239). El cine dentro del cine puede también conseguir un efecto ilusionista muy importante, y quizá uno de los mejores ejemplos de ello sea *The Purple Rose of Cairo* (*La rosa púrpura del Cairo*, 1985), de Woody Allen, con guion original propio del director, donde las fronteras entre ficción, metaficción y realidad resultan en ciertos puntos verdaderamente confusas.

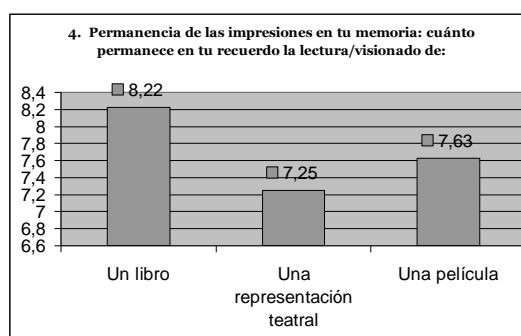
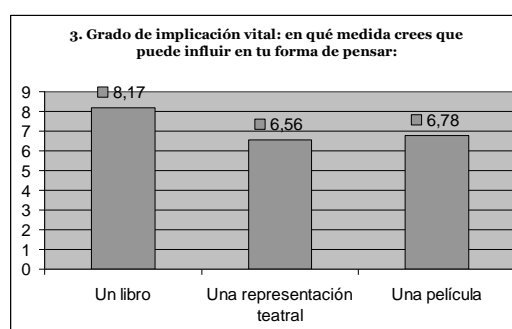
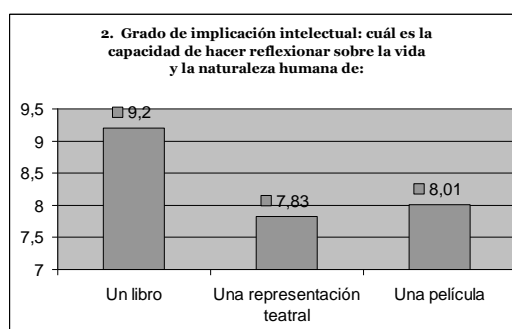
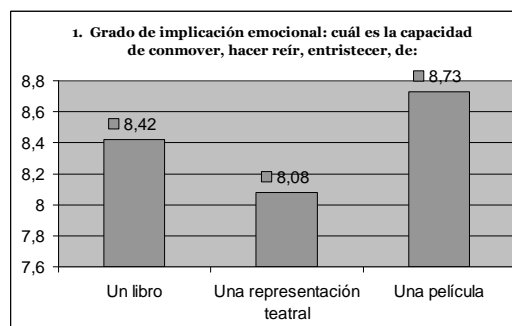
11 ENCUESTA SOBRE LA RECEPCIÓN DE LA LITERATURA, EL TEATRO Y EL CINE: RESULTADOS Y CONCLUSIONES

En esta encuesta iniciada en junio de 2010 (ver Anexo en el CD) he realizado un somero estudio con una muestra total de 158 respuestas procedentes de 158 encuestados con nacionalidad la mayor parte española, de distintas regiones y con distintas profesiones, tipos de estudios, edades, etc. Las preguntas planteadas, a las que se pedía una puntuación del 1 al 10 — donde el 1 representaba el menor grado y el 10 el grado máximo observado por el encuestado—, eran:

1. Grado de implicación emocional: cuál es la capacidad de conmover, hacer reír, entristecer, de: Un libro. Una representación teatral. Una película.

2. Grado de implicación intelectual: cuál es la capacidad de hacer reflexionar sobre la vida y la naturaleza humana de: Un libro. Una representación teatral. Una película.
3. Grado de implicación vital: en qué medida crees que puede influir en tu forma de pensar: Un libro. Una representación teatral. Una película.
4. Permanencia de las impresiones en tu memoria: cuánto permanece en tu recuerdo la lectura/visionado de: Un libro. Una representación teatral. Una película.

Los valores de la media se ofrecen a continuación:



Se ofrecía, asimismo, una casilla de cumplimentación opcional para que el encuestado pudiera ofrecer alguna observación que considerase relevante para el estudio del tema. Un total de ochenta encuestados rellenó este campo con aportaciones muy interesantes, ya que se trata de reflexiones e impresiones experimentadas en primera persona sobre los tres medios.

No hay duda que históricamente la influencia de la literatura, el teatro y el cine ha sido y seguirá siendo muy poderosa. La civilización tal y como la conocemos no se concebiría sin la influencia que han ejercido las distintas formas culturales a lo largo del tiempo, tanto en la transmisión de la información y la difusión de conocimiento como en la creación de pensamiento, teorías o ideologías. Pero de lo que se trataba en esta encuesta no era de considerar cómo ha tenido lugar esta influencia en la manera de pensar de la humanidad, sino determinar si existe alguna diferencia específica en la forma en que cada uno de los medios tratados –literatura, cine y teatro– impacta en los espectadores, y si su capacidad de afectarlos o implicar su sensibilidad es semejante o, por el contrario, presenta alguna diferencia. La dificultad de la encuesta consistía precisamente en esa generalización, pues hay libros en los que prima lo emocional; otros, de ensayo y estudio, en los que es el conocimiento y el mundo de las ideas el que se ve principalmente involucrado y que serían solo equiparables a un documental y, en el equivalente menos distante del teatro, muy tangencialmente comparables a una conferencia. La encuesta, por tanto, pretendía valorar las diferencias entre los medios en igualdad de condiciones, es decir, únicamente considerando el mundo ficcional y excluyendo las obras de ensayo y los documentales.

Como se puede observar, las medias obtenidas por cada una de las artes es muy semejante en cada una de las preguntas, y las mayores diferencias las presenta en el grado de implicación intelectual y, por consiguiente, en la capacidad de hacer reflexionar sobre la vida y la naturaleza humana, obteniendo la literatura en este apartado la puntuación más alta con un porcentaje de 9,2 sobre 10. En contraposición, la puntuación más baja la obtiene el teatro en cuanto al grado de implicación vital que provoca y su capacidad para influir en la forma de pensar del receptor, con una media de 6,56 sobre 10. Es este punto el que obtiene menores puntuaciones en todas las artes, subiendo ligeramente en el arte fílmico a un 6,78, y notablemente en la literatura a un 8,17.

A continuación voy a tratar de hacer una valoración de los resultados, basándome tanto en los porcentajes y en las observaciones de los encuestados como en la teoría y el sentido común. Lo primero que llama la atención es un aspecto destacado de diferenciación en la recepción: la duración del proceso de recepción, casi siempre más largo en el caso de las novelas, característica que repercute tanto en el impacto como en la capacidad para hacer reflexionar y, consecuentemente, en la capacidad para influir en la forma de pensar y en el tiempo en que las impresiones permanecen en la memoria. En ese sentido, existiría para las novelas una equivalencia en el lenguaje cinematográfico, por tiempo de exposición, con las series, que primeramente se emiten por televisión y posteriormente están disponibles para su visualización en plataformas Web, DVD y otros medios. En este caso, en el que el tiempo que el receptor está

“expuesto” al mundo ficcional es equiparable o incluso sobrepasa al tiempo de recepción de una novela, los efectos no son solo comparables, sino quizá aún mayores, ya que el hecho de percibir a los personajes con su corporeidad física, y no solo con la idea imaginaria que se puede formar en la mente a partir de las descripciones de un libro, potencia un alcance muy poderoso. De hecho, en teoría de la comunicación (*cf.* McQuail 1985, entre otros) existe una clasificación específica para denominar las relaciones que el espectador establece con personajes de ficción, con personajes de los *mass media* o con estrellas, nombrando como *relaciones sustitutorias* a estas relaciones imaginarias, e *interacción parasocial* a los sentimientos de afectación por lo que les ocurre a los personajes de ficción favoritos. Si la *identificación*, estudiada en las tres artes, consiste en la experiencia de poder identificarse con un personaje y sentir sus mismas emociones, el *reconocimiento* surge con la ilusión de poder interactuar con los personajes de televisión como si fuesen personas conocidas de la vida real, y la *dependencia mediática* va un poco más allá, al producirse lo que en esta teoría se denomina la *captura*, que consiste en la identificación y la interacción simultáneamente (el espectador se imagina que participa en la acción), el grado más intenso de implicación, por ejemplo cuando los seguidores de una serie lamentan la muerte de un personaje como si hubiera sido la de una persona real. Es cierto que este grado de implicación puede existir también en narrativa, y sin duda tiene que ver con el tiempo más dilatado de recepción en ambas formas. En cambio, la toma de contacto con los personajes de una película o de una obra teatral, más limitada temporalmente, no permite efectos de identificación o sentimientos de interacción tan intensos.

Existen otras diferencias sustanciales entre la recepción de cada una de las formas artísticas: en la lectura, la imaginación ha de suplir los signos icónicos audiovisuales, lo que hace que funcionen unas partes del cerebro más intensamente que otras. La inmediatez de lo audiovisual, por otra parte, puede hacer las sensaciones más intensas, salvo en los casos de receptores con una imaginación especialmente viva (*cf.* encuesta 34), cuya potencia supera incluso la de lo visualizado realmente. Quizá las personas con una mayor capacidad de pensamiento abstracto y memoria sienten que, en cuanto tales, los tres fenómenos artísticos están prácticamente equiparados.

Por los resultados de la encuesta, además, parecería ser algo claro que el teatro es el hermano pequeño de literatura y cine. Pero delimitemos las conclusiones. Varios encuestados remarcan que asisten poco al teatro (encuestas 18, 41, 46, 65), e incluso algunos subrayan que el hecho de que lo frecuenten menos puede interferir en la percepción que tienen de él (encuestas 18 y 41). Es un dato objetivo que se desprende no solo de los resultados de la encuesta, sino de la experiencia, las estadísticas y el sentido común: el teatro es un medio artístico menos frecuentado que el cine y que la lectura de narrativa. Si las grandes ciudades tienen una amplia oferta teatral, otras poblaciones más pequeñas disponen de menos medios, lo cual repercute lógicamente en la cartelera, que requiere, en primer lugar, un espacio donde poder representar las funciones y, además, el presupuesto necesario para contratar a una compañía con los gastos que ello supone. La relativamente menos costosa distribución de los films, que pueden llegar

además a los hogares por emisiones televisivas u otros dispositivos reproducibles en aparatos domésticos juega, sin duda, a favor del cine, lo mismo que la distribución del libro impreso o de los *e-books*. Otro factor es el precio que repercute en el receptor: tanto el cine –en proyección pública o privada (por DVD, **televisión, proyectores domésticos, ordenador...**)– como la literatura (libros, **bibliotecas...**) están prácticamente al alcance de todos, y no solo por cuestiones económicas –gastos para el receptor considerablemente menores–, sino también por esas posibilidades físicas de difusión que no comparte el teatro. Estableciendo un filtro, por tanto, y cribando los resultados de la encuesta con las personas que acuden con frecuencia al teatro, la estadística variaría notablemente. En literatura, además, algunos participantes han considerado también los ensayos, la poesía, etc., lo cual da una ventaja al libro considerado como ente físico a los aspectos intelectuales, pues aparentemente los mismos encuestados no han considerado simultáneamente en el medio fílmico los documentales.

Pero volvamos a las consideraciones que hace Bermejo (2005: 134) sobre las condiciones para hacer un estudio completo de la recepción, que ha de tener en cuenta tres cosas: el análisis del texto, el análisis del espectador empírico y, por último y más importante, el análisis de la interacción del texto y del sujeto empírico. Estas categorías se corresponden casi exactamente con las empleadas en este estudio del drama y del cine como procesos de comunicación, es decir, en primer lugar los elementos objetivos (el texto dramático y fílmico, los lenguajes dramático y cinematográfico **en que esos textos están “escritos”** y los códigos que los configuran); los elementos subjetivos (los distintos emisores de las obras dramática y cinematográfica y el receptor de las mismas); y los elementos práxicos (el proceso de expresión y el proceso de recepción del drama o del film). Es el resultado de la interacción de estas tres categorías el que determina el grado de influencia e implicación que provoca cada uno de los tres medios en el receptor. Voy a verlas punto por punto citando fragmentos de las observaciones de los encuestados, que pueden ser consultadas en su totalidad en el Anexo en el CD:

1 ELEMENTOS OBJETIVOS

1.1 Los distintos medios o artes empleados

1.1.1 Los encuestados que opinan que el medio empleado no establece diferencias en la recepción defienden que todas las manifestaciones artísticas tratadas son capaces de alcanzar la máxima puntuación en todos los apartados (encuesta 27); que hay novelas, obras de teatro y películas que permanecen en la memoria y producen el mismo grado de emoción y aportan los mismos conocimientos; y que, cuando hay calidad, ninguno es mejor que otro (encuesta 49).

1.1.2 Los que distinguen alguna diferencia atribuible al medio:

Los encuestados que contemplan alguna diferencia sustancial entre los medios aducen que la literatura desarrolla la imaginación y provoca emociones más profundas y duraderas (encuesta 123); que enriquece la imaginación y atrapa durante el tiempo de la lectura, que es más largo que el del visionado de la película (encuesta 122).

El aspecto que más se resalta es el del tiempo empleado para la recepción, generalmente más amplio en el caso de los libros; el siguiente, el del trabajo que la imaginación ha de realizar en la lectura de narrativa. Parece, por ello, intrínseco al tipo de imaginación que posea el receptor que un medio tenga más o menos capacidad para impactarlo que otro. En este sentido, los encuestados opinan que leer un libro crea emociones mucho más profundas y duraderas, pues la lectura desarrolla la imaginación (encuesta 123); que a pesar de que los libros enriquecen la imaginación y atrapan durante el tiempo de la lectura, el cine tiene más herramientas con las que impactar todos los sentidos (encuesta 122); y que, en general, la lectura permite madurar más los contenidos, mientras que el cine puede llegar a impactar más en las emociones y en la memoria (encuesta 129). De cualquier manera, hay que considerar también una intrínseca mayor dificultad de comprensión del teatro; así, para Alonso de Santos (2002: 21), casi todas las películas «las puede ver todo el mundo, y hay pocas obras de teatro que pueda ver todo el mundo».

1.2 La obra concreta

Sin embargo, más que el tipo de medio o lenguaje empleado para contar la historia, es sobre todo la obra concreta de que se trate la que hace que su capacidad de implicar al receptor sea mayor o menor, como consignan varios encuestados. Es decir, las características del propio texto, su focalización, las convenciones de punto de vista, la estructura narrativa, la *mise-en-scène*, etc. (Stam 2000: 231). En definitiva: qué cuenta la historia y cómo lo hace: como **consigna un encuestado, ya no puede concebir “un libro”, “una película”..., porque depende qué libro y qué película... (encuesta 11); opinión que se repite** en las encuestas 54, 75 y 127.

1.2.1 La calidad objetiva de la obra

Dentro de la obra concreta de que se trate, lo que más influye en su capacidad de impactar intelectual, afectiva, vital y memorísticamente es su calidad objetiva, calidad que, como se ha visto, se puede definir en términos de coherencia interna de la obra, originalidad y complejidad tanto en su contenido como en la forma de su expresión, criterios que de ningún modo constituyen elementos puramente subjetivos. El de la calidad es un concepto que está por encima, sin duda, del medio empleado, puesto que, en cuanto formas artísticas, las tres tienen una gran capacidad de impactar en las emociones y el pensamiento del receptor, como puntualizan las encuestas 42, 50, 123 129 y 166.

1.2.2 La temática, el género y el tono de la obra:

El factor de la temática, el género y el tono de la obra está en íntima relación con la subjetividad del receptor, pues de sus gustos e intereses depende que un tema le interese e impacte más o menos que otro, o que se sienta más afín a un género que a otro. Los encuestados señalan a este respecto ciertas preferencias personales (en la encuesta 56 se matiza que el encuestado se siente más implicado por obras históricas o basadas en hechos reales; en la 74, el género de la obra; el encuestado 129 el género y la calidad). Es también importante notar que, dependiendo de qué tipo de obras se elija preferentemente (de evasión o, por el contrario, obras

que toquen en profundidad temas fundamentales para el ser humano), la capacidad del receptor para implicarse variará considerablemente, como señala la encuesta 78. Si se elige preferentemente en cine películas comerciales o de entretenimiento y como medio de evasión, y en literatura o teatro, por ejemplo, se opta por obras más reflexivas, no hay duda de que la capacidad de implicación cambia no por el medio en sí, sino por el tono de las obras, lo mismo que si las elecciones fueran inversas.

1.3 Duración de la obra

Como se ha visto, el tiempo que requiere la recepción de una obra es determinante para fijar la mayor o menor huella que esta deja en la memoria del receptor y, también, en su sensibilidad y en su capacidad para hacerle reflexionar, como señalan las encuestas 53 y 122.

1.4 Grado de sintonía de la obra con la situación vivencial del lector/espectador en el momento de la recepción

Un aspecto nada desdeñable en el grado de influencia que una obra pueda tener en un receptor es que esta toque de alguna manera aspectos de su situación vital en el momento del visionado o la lectura. Por eso, la misma obra, releída o revisualizada, puede en distintos momentos de la vida de una persona afectarla de muy distinta manera que en otros instantes. Vivencias como la muerte de un ser querido, el conocimiento directo de una guerra, de un asesinato, de un abuso, de una grave enfermedad o de otras situaciones que impacten fuertemente en el ánimo del receptor harán que este contemple de una manera muy distinta las obras que traten esos temas. Y, sin llegar a ejemplos tan extremos, una situación laboral determinada, una ruptura o cualquier otro cambio vital influirán en las percepciones previas que evoque la obra concreta en su mente y su sensibilidad, más aún si roza, aunque sea tangencialmente, alguna de sus experiencias actualmente activas. Así lo consignan las encuestas 76 y 101.

2 ELEMENTOS SUBJETIVOS

Aparte del medio artístico considerado en abstracto o en cada obra concreta, existen otras variables muy importantes en la recepción: las subjetivas, que dependen netamente de la idiosincrasia del receptor.

2.1 Características del receptor

2.1.1 Edad, sexo, raza, clase social, personalidad, etc.

La edad, el sexo, la raza, la clase social, la personalidad, la idiosincrasia, en fin, del receptor, marcan fuertemente el grado de implicación con las obras que se presenten. Películas o libros, por ejemplo, como *Twelve Years a Slave* (*Doce años de esclavitud*, 2013) o *Uncle's Tom Cabin* tendrán un impacto totalmente distinto en personas que hayan sido víctimas de esos abusos raciales o en las que, aun indirecta o tangencialmente, sufran aún alguna de sus consecuencias que en las que no las hayan experimentado en absoluto. A este respecto, es perfectamente aplicable la teoría de la hegemonía cultural contemplada por Gramsci,

hegemonía omnipresente también especialmente en el mundo del cine comercial. Aunque comparable solo de lejos, las cuestiones de género y las películas que tratan de esos temas serán percibidas de muy distinta manera por hombres y por mujeres, quienes han podido tener en mayor o menor medida experiencia de una sociedad todavía desigual incluso en sociedades occidentales (ver, por ejemplo, *Fugitivas* (2000), de Miguel Hermoso, con guion original de Óscar Plasencia y Raúl Brambilla). Transportándonos a contextos espaciales no tan lejanos, como Irán o Líbano, encontramos obras que pueden impactar especialmente a la mujer por la sintonía con las situaciones vividas. Por poner solo unos ejemplos, *Et maintenant, on va où? (¿Y ahora adónde vamos?)*, 2011), de la directora libanesa Nadine Labaki, con guion propio; *Jin Ling Shi San Chai (Las flores de la guerra)*, 2011), de Zhang Yimou, basada en una novela de Yan Geling con guion de Liu Heng, o *Women without men* (2009), de Shirin Neshat, con guion de Shirin Neshat y Shoja Azari basándose en la novela de Shahrnush Parsipur. Salvo excepciones de adaptaciones de novelas u obras de teatro escritas por mujeres, habitualmente el mundo se presenta en cine y en teatro a través del punto de vista masculino (en literatura existe una pequeña proporción de autoras que sí resulta considerable), y esto es así porque la inmensa mayoría de guionistas y directores de cine son hombres. Habitualmente, y como efecto de una no fácilmente evitable perspectiva e identificación, el dramaturgo o el escritor de un guion focaliza desde protagonistas de su mismo sexo y, al ser aplastantemente mayor el número de guionistas varones, así como el de los dramaturgos y directores de cine, el mundo se nos presenta, lógicamente, desde esa focalización masculina. Unos pocos ejemplos de lo contrario son adaptaciones como *Sense and Sensibility (Sentido y sensibilidad)*, 1995), de Ang Lee, que cuenta con la adaptación de Emma Thompson y se basa, además, en una novela de Jane Austen; o *Pride and Prejudice (Más fuerte que el orgullo)*, 1940) y *Pride and Prejudice (Orgullo y prejuicio)*, 2005), de la misma autora. Estas películas, además de la anterior, de Ang Lee, aunque dirigidas por hombres –William Wyler y Joe Wright respectivamente–, cuentan para su adaptación con las guionistas Jane Murfin, la primera, y Deborah Moggach, la segunda; y, más decisivamente, al partir la obra original desde una organización y visión del mundo desde la mujer, la perspectiva estructural y afectiva principal resulta ser finalmente la femenina. En cambio, en *Wuthering Heights (Cumbres borrascosas)*, 1939), con guion de Ben Hecht y Charles MacArthur basándose en la novela Emily Brontë y bajo la dirección de William Wyler, se puede observar una intensa focalización en el atormentado personaje de Heathcliff. En el extremo contrario, películas como *678 (El Cairo 678)*, 2010), aunque dirigida por Mohamed Diab basándose en su propio guion original, por la temática y el tipo de focalización que utiliza, muestra los hechos desde el punto de vista de las tres mujeres protagonistas.

Otros aspectos como la edad, la clase social, la nacionalidad, etc., son factores determinantes también para la forma en que el receptor concreto percibirá la obra, sobre todo si esta trata de temas que, por esas mismas características, lo tocan de lleno. Así se puede ver con películas que tratan sobre la infancia (*Oliver!*, de Roman Polanski; *Billy Elliot*, de Stephen Daldry) o sobre la ancianidad (*Amour*, de Michael Haneke), que pueden ser vividas más

intensamente por personas que atraviesan esas etapas vitales. Lo mismo cabe decir de los films que tratan temas que afectan a colectivos concretos, como aquellos que tratan de la homosexualidad (véase por ejemplo *Brokeback Mountain*, *La vie d'Adèle* o *Angels in America*, entre otras muchas). Los encuestados señalan, asimismo, que la juventud es una etapa de la vida que puede estar muy marcada por la lectura o el visionado de obras maestras (encuesta 42), mientras que a cierta edad el individuo ya tiene conformada una cierta forma de pensar que no cambia por la lectura o la visión de una representación o película (encuesta 78).

2.1.2 Grado y tipo de imaginación

El tipo de imaginación de cada receptor influye decisivamente en la recepción de las obras. Lectores que poseen una imaginación muy poderosa experimentan en la lectura un proceso difícilmente equiparable al de la concreción icónica que presenta el teatro o el cine, con imágenes menos intensas que las de su propia imaginación (*cf.* encuesta 34). Otros receptores, en cambio, quizá determinados por un tipo de imaginación distinta o una mentalidad más conceptual, mantienen lo contrario, porque la imagería visual se graba necesariamente más en su memoria, que conserva menos las impresiones de la literatura al ser esta menos visual que el cine o el teatro y requiere un trabajo de la propia imaginación: «Creo que quizá los libros influyen más en la vida y el pensamiento de la gente, pero al ser menos visuales permanecen menos en la memoria», mantiene el participante de la encuesta 3 en contraposición al de la encuesta 34. Asimismo, algún encuestado remarca que el libro «es una fábrica de sentidos donde donde la imaginación, la puesta en escena y la visión con la que el lector reproduce en su cerebro la lectura del libro lo hace sumamente mas intenso que una obra de teatro o una película de cine» (encuesta 6); que, al leer un libro, no hay sonidos externos ni música ni ropajes llenos de color: la concentración es máxima y las imágenes las crea la propia mente (encuesta 34), lo cual lo hace un medio particularmente poderoso para individuos dotados de una potente fuerza imaginativa.

2.1.3 Capacidad memorística

Mitry (1999: 130-1) consigna que el recuerdo se distingue de la percepción porque esta se **modifica, se desnaturaliza y, de todos modos, no es una “imagen en conserva”**. El recuerdo **no se convierte en “recuerdo” sino por acción de un** acto conducido a la memoria, y este recuerdo, sea voluntaria o involuntariamente, siempre es **provocado**, por lo que la conciencia no puede apuntar directamente a un objeto, sino al recuerdo que se tiene de este, a menos que el pensamiento, dirigido hacia ese objeto, **«no actualice en una imagen mental “algo” que mi memoria habría conservado y que, no obstante, no sería esta imagen»**. Así, la memoria guarda la impresión de alguna alteración debida a las impresiones recibidas, no siendo el recuerdo más **que la evocación provocada de las imágenes originales, “reconstituidas” a partir de esta** excitación de carácter puramente fisiológico (131).

Aunque Mitry (132) se apresura a hacer notar que la imagen fílmica es una imagen **objetiva, concreta y situada “en alguna parte”, es necesario observar que esas imágenes y las**

impresiones causadas por ellas en el receptor se convierten también en recuerdos que pasan a formar parte de la memoria de la mente humana con parecido tratamiento psíquico que los demás recuerdos y, por tanto y como ellos, quedan también sujetos a modificaciones o deformaciones por el paso del tiempo. Los encuestados observan que es posible que la intensidad del mensaje dependa más de su memoria que del medio empleado (encuesta 4); y otros, que lo que más permanece en su memoria es la sensación o emoción suscitada más que el recuerdo del argumento o del tema (encuesta 93); mientras que otros encuestados lamentan que, precisamente por una memoria que consideran mala, no conservan un recuerdo nítido de las obras (encuestas 117, 155, 157).

2.1.4 Capacidades intelectuales

2.1.4.1 Capacidad de concentración

Obviamente, características como la hiperactividad o una incapacidad de concentración intensa influirán negativamente en la comprensión y recepción final de cualquier obra.

2.1.4.2 Cultura y expectativas del espectador

El grado de comprensión, asimilación y disfrute de la obra literaria o cinematográfica depende de los conocimientos culturales previos del lector-espectador, y también de su capacidad para descifrar el contenido de un acto de comunicación, sostiene Manzano Espinosa (2008: 39).

2.1.5 Grado de conocimiento de los distintos estilos literarios, dramáticos y cinematográficos

La misma Manzano Espinosa (2008: 40) distingue en este sentido dos claves de interpretación que dispone el espectador: la evolución histórica del cine (nivel externo), y su propia vivencia personal (nivel interno), en una afirmación extrapolable a la literatura y al teatro. Por su parte Mitry (1999: 152-3) apunta que, para el lector, la inteligencia de la obra, su sentido, **su “valor” depende** en gran parte de su nivel cultural y conocimiento del medio escrito, de las relaciones de ese medio con el mundo y de sus posibilidades de apreciación del estilo del autor; y sus afirmaciones, por supuesto, son también aplicables al cine y al teatro.

2.1.6 Capacidad reflexiva

También la capacidad reflexiva afecta a la recepción y está íntimamente ligada a la estructuración psíquica del receptor, y así lo señala la encuesta 4, cuyo autor considera que la intensidad del mensaje depende más de estas características subjetivas que del medio empleado.

2.1.7 Capacidad emotiva y sensibilidad

Lógicamente, también la sensibilidad y emotividad del receptor influyen notablemente en la recepción, especialmente en los aspectos del punto 1, que evalúa la capacidad de conmovir, hacer reír, entristecer, etc., de las obras. Si las distintas artes y tipos de obras representan la cara objetiva de esta pregunta y calibran, en definitiva, su propia e intrínseca capacidad de emocionar al lector o espectador, la capacidad de este para ser conmovido representa su cara

subjetiva y se interrelaciona necesariamente con la primera. Lo señalan de esta manera las encuestas 4 y 155.

2.1.8 Preferencias y gustos del receptor

Aunque es una variable que está muy ligada a la de la situación anímica del receptor, hay que tener en cuenta que esta cambia con el tiempo y con las vivencias, por lo que las preferencias y gustos serían la generalización o el poso que va quedando de esas circunstancias vitales en la personalidad y que acaban determinando unas preferencias generales concretas.

2.1.9 Condicionamientos físicos permanentes

Entre estos se encuentran problemas con los sentidos de la visión y la audición, que pueden ser reducidas o nulas, o de enfermedades que afectan a la memoria o a otras capacidades y que condicionan de forma profunda la recepción. En literatura, por ejemplo, el método braille hace que cualquier persona invidente pueda realizar una recepción totalmente equiparable a la de cualquier otro receptor; en cine y en teatro, en cambio, las expresiones visuales y auditivas no tienen aún medios para que personas con este tipo de obstáculos accedan a una recepción que pueda ser considerada equivalente a la de un receptor cualquiera.

2.1.10 Condicionamientos físicos no permanentes (cansancio, distracción, preocupaciones...)

El cansancio o cualquier indisposición física afecta, lógicamente, a la recepción de las obras y a la capacidad del receptor de sentirse implicado en ellas.

2.1.11 Condicionamientos psíquicos permanentes o estables

2.1.11.1 Condicionamientos ideológicos: pensamiento político, religioso, económico, etc.

Las ideas preconcebidas y los prejuicios interferirán sin duda en la recepción de la obra, aunque no necesariamente siempre en sentido negativo. De hecho, Aguilar (1996: 95-6) defiende que una capacidad de análisis nos protege contra la influencia emotiva e inconsciente de lo audiovisual, que nos da una lectura ya hecha sobre el mundo, especialmente en los casos del cine predominantemente comercial.

2.1.11.2 Grado de permeabilidad o capacidad de ser influido del espectador

El grado de permeabilidad o capacidad de ser influido del espectador depende en primer e importantísimo lugar de su edad. En épocas tempranas de la vida la mente aún se está formando, recopilando información y carece tanto de la capacidad de filtrar los datos que se le ofrecen como de las habilidades analíticas necesarias para procesarla. Este grado de permeabilidad va variando, pero solo en las personas con una tendencia al integrismo puede pasar a ser nulo en algún momento de su vida, pues el conocimiento del mundo no se puede considerar nunca completo. Un cierto grado de permeabilidad, por tanto, es siempre deseable en el individuo, quien, si carece de ella en absoluto, puede cerrarse a una mayor comprensión de la realidad, de la vida, del ser humano y de sí mismo. Un encuestado señala que ningún libro, representación teatral o película le influye tanto como para cambiar su ideología (encuesta 62),

y otro que, aunque no es lo más usual, algunas obras sí pueden influir bastante en su manera de pensar o reflexionar (encuesta 75).

2.1.12 Condicionamientos psíquicos no estables

Catalogo el estado emocional independientemente de la situación vivencial como algo más pasajero, más sujeto a impresiones diarias o transitorias. Este sería, entonces, el estado emocional del receptor en el momento de la recepción, del cual, como consigna la encuesta 101, depende mucho el impacto de la obra en el receptor.

2.2 Calidad subjetiva de la obra dependiendo de los gustos, intereses y preferencias del espectador

Como se ha visto, la calidad objetiva de una obra puede ser medida al menos en cierto grado. Pero existe otro elemento que calificará la calidad de la obra desde un punto de vista más subjetivo y dependiente de los propios gustos o intereses del receptor. Esta calidad está determinada por las propias preferencias tanto en género como en formas de expresión: no es lo mismo, por ejemplo, el estilo realista que el expresionista; y, si una persona puede sentir debilidad por la ciencia-ficción, a otra puede producirle aburrimiento o rechazo. Esta calidad subjetiva depende directamente de las características del receptor y de los tipos de obra con los que pueda establecer una mayor identificación o, simplemente, lograr un mayor disfrute con la experiencia. Así lo señala la encuesta 76, que considera que la implicación en las tres artes está condicionada a la sintonía con los propios sentimientos en un cierto momento.

2.3 Transformaciones operadas por la memoria a lo largo del tiempo

Si las mediciones del grado de implicación que provoca una obra se hicieran en el mismo momento en que esta finaliza, serían seguramente distintas a los resultados que darían transcurridos unos días o unos años después de la recepción. Y es que la memoria modifica las impresiones recibidas y las introduce en complejos esquemas mentales a los cuales, accediendo al cabo del tiempo, el receptor vuelve a encontrar quizá alterados. En ocasiones, los recuerdos se difuminan y hacen más débiles; en otras, adquieren matices procedentes de otras experiencias que pueden modificarlos sustancialmente, y la encuesta 5 da cuenta de ello observando que a lo que hace referencia es a imágenes mentales elaboradas y probablemente modificadas por la memoria.

3 ELEMENTOS PRÁXICOS. PROCESO DE RECEPCIÓN

3.1 Contexto espacio-temporal de la recepción

Los aspectos socioculturales imperantes en el lugar y tiempo de la recepción influyen decisivamente en la recepción de una obra. La ideología imperante condiciona, sin duda, al individuo en su forma de pensar y, por tanto, en la manera en que afrontará la recepción de una obra y su temática. Stam (2008: 230-1) contempla los distintos factores a considerar en la recepción: la lectura dominante, puesto que la ideología dominante produce una subjetividad en el lector de la obra fílmica; la lectura *negociada*, cuya situación específica provoca inflexión

específica; y la lectura *refractaria*, causada por el desacuerdo con la ideología dominante. Resume, asimismo, los condicionantes que el espectador experimenta con la lectura fílmica, que consisten en el propio texto a través de su focalización, convenciones en punto de vista, estructura narrativa, *mise-en-scène*; el aparato técnico (Cineplex, IMAX, VCR doméstico); los contextos intelectuales de la recepción; la ideología dominante y los discursos contemporáneos; la raza, género, situación histórica, personalidad del espectador, etc. (231). Pero, remarca, siempre existe la posibilidad de trascender de alguna manera estas circunstancias que influyen en la recepción para estar abierto a la experiencia cultural con las ideas que esta pueda aportar (233).

3.2 La calidad objetiva de la recepción

3.2.1 Total, parcial o nula visibilidad o audición en una obra de teatro, de ópera, etc.

Las condiciones de lectura o visionado de una obra son determinantes en el proceso de recepción. En televisión o vídeo, dice Sánchez Noriega (2004: 131) el campo de visión no coincide con el significante fílmico, puede haber interrupciones publicitarias, hay una menor definición de la imagen y existen interferencias en el sonido, lo que influye negativamente en la posibilidad de apreciar sus calidades estéticas y en su pervivencia en la memoria. Por otra parte, en su opinión, en el teatro las condiciones de fruición de la obra estética ofrecen mayor distanciamiento y requieren un pacto de convencionalidad, mientras que en el cine suponen una identificación y una apuesta por el realismo (131). También García-Noblejas (1990: 13-4) incide en que en la recepción del cine por televisión se pierde «el fuerte carácter de espectáculo social, casi irreplicable, que tienen las películas», previstas para ser proyectadas en circunstancias muy distintas a las de la recepción doméstica. En contrapartida, señala el autor (13), se tiene la posibilidad de ver obras del pasado fuera de los circuitos comerciales. Además, la relectura o revisualización de los textos literarios o fílmicos permite una atención mayor a los elementos del discurso que a los de la historia, que puede ser ya conocida, revisión que no se suele dar en teatro más que en contadas ocasiones, máxime si se trata de la misma puesta en escena y no solo de la misma obra.

3.2.2 Canal usado para la transmisión

El hecho de que la recepción se haga desde un libro físico o un libro electrónico, en un teatro al aire libre o en el teatro llamado de la cuarta pared, o en cine en Cineplex, IMAX, versiones digitales VCR o DVD doméstico, etc., condiciona también sin duda la calidad de la recepción.

3.2.3 Atención prestada en la recepción

Es un aspecto íntimamente ligado a los aspectos subjetivos de la recepción, especialmente los relacionados con el preciso momento vital que atraviesa el receptor y con su estado físico y psíquico en el instante mismo de la lectura o visionado de la obra.

3.3 Duración del tiempo de recepción de la obra

Como se ha visto con anterioridad, el proceso de recepción de la obra literaria es más prolongado que el de un film o el de una función teatral, lo que puede incidir directamente en la impresión que produce tanto en el entendimiento como en la memoria del receptor.

3.4 Frecuencia de la recepción de los distintos tipos de obras

Los participantes de las encuestas 18, 41, 46 y 65 señalan que no ven teatro con frecuencia, hecho que puede influir en sus valoraciones.

PARTE II

LA ADAPTACIÓN

DEL TEATRO AL CINE

La adaptación desde el punto de vista semiótico constituye una forma de traducción e implica, como esta, una equivalencia de enunciados, de los cuales uno es la transformación del otro. Traducir un texto de una lengua a otra, o adaptar una obra teatral al cine significa en primera instancia tomar el sentido de un enunciado y reproducirlo en otro enunciado, en una forma significante distinta respecto del primero (Gutiérrez Carbajo 2013: 57).

Aunque el conjunto de fenómenos que puede abarcar el término ‘adaptación’ es muy amplio, es la tercera acepción que contempla la RAE la que se refiere al fenómeno propuesto, que consiste en «modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original». Sánchez Noriega (2004: 23) enumera los tipos posibles de adaptación en: teatro al teatro, novela al teatro, novela a serie televisiva, teatro a televisión, cine a novela, cine a teatro, cine a televisión, televisión al cine, cine al cine, novela a musical u ópera, novela a *ballet* musical, teatro al *ballet* musical, *ballet* musical al cine, teatro musical al cine, historieta gráfica a televisión o cine, pintura a música, novela o cuento a dibujo animado, película a dibujo animado. En su lista no engloba las nuevas formas, como los videojuegos y los parques temáticos, que también pueden partir de cualquier tipo de obra y que Hutcheon (2006: 27) incluye en su estudio distinguiendo las tres modalidades: *telling* (narrativa), *showing* (drama y cine) e *interacting* (parques temáticos, videojuegos). Otros nombres alternativos que recibe el proceso son “trasposición”, “recreación”, “versión”, “comentario” o “variación” (Sánchez Noriega 2004: 23), pero el concepto más importante que remarcan ambos autores es que la adaptación se trata de una creación genuina. Manzano Espinosa (2008: 119) lo corrobora, afirmando que, en la mayor parte de las ocasiones, hasta que el director no comprende que la película funciona como una obra autónoma, la adaptación no es posible.

Pero el fenómeno no es nuevo en absoluto: Shakespeare, consigna Balázs (1978: 218), creó sus mejores obras a partir de excelentes novelas italianas, las cuales a su vez fueron tomadas de las epopeyas y dramas de la antigua Grecia, mientras que los dramas clásicos adaptaban materiales épicos, tanto que Hutcheon (2006: 177) se apresura a remarcar que, en las obras de la imaginación humana, la adaptación es la norma y no la excepción. Así se puede comprobar por las estadísticas. En contabilizaciones datadas en 1992 y facilitadas por Méndiz (1992: 9) y Seger (1992: 24), entre un 30% y un 40% de las películas que se producen cada año en el mundo están basadas en obras literarias, y la proporción, considerando los grandes premios

cinematográficos, crece aún más: el 85% películas ganadoras del Oscar a mejor película son adaptaciones, y las películas para televisión que reciben el Premio Emmy son adaptaciones en un 70%. Igualmente, el 83% del total de las miniseries son adaptaciones, y ese porcentaje sube hasta el 95% entre las premiadas con Emmys.

Puede deducirse de esos datos, además de por los casos concretos de versiones que incluso han superado a los originales de los que partían (Hitchcock, por ejemplo, solía basarse en obras no especialmente reseñables, consiguiendo una calidad extraordinaria en su nueva forma fílmica), que la calidad de la obra adaptada no se ve comprometida por este hecho. La historia – el contenido en su materia y su forma– puede ser la misma, pero la expresión –factor del que depende en último término la calidad de la obra de arte– varía. Aunque, como hace notar Urrutia (2004: 14), resulta imposible disociar cualquier manifestación del pensamiento de las condiciones técnicas de inscripción, soporte y transmisión que la hicieron posible, por lo que el cambio tecnológico repercute en el régimen de las ideas. Efectivamente: en esa transposición, al cambiar la materia y la forma de expresión, es difícil que el significado (es decir, toda la materia y la forma del contenido) no experimente ningún cambio en absoluto.

En la adaptación de las obras dramáticas al cine, considerando las dos finalidades que contempla la RAE, es preferentemente la segunda –dar a la obra una forma diferente de la original– la que motiva las adaptaciones, pero subsidiariamente también influye el hecho de que hoy día el consumo de obras cinematográficas es, con diferencia, mucho más frecuente que el de obras de teatro, de forma que una obra dramática puede tener un número X de espectadores, pero este número se multiplica de manera significativa en el caso de una obra cinematográfica. Y esto no solo por la distribución masiva de que goza el medio, sino también por la mayor popularidad de este, debido no solo a su coste más bajo para el espectador, sino también al hecho de que un film se puede reproducir infinito número de veces y en infinito número de lugares, mientras que la obra teatral, en una puesta en escena concreta, queda circunscrita al “**aquí y ahora**” de los actores que la representan y al público que puede contemplarla. Seger (1992: 5), así, contabiliza que un *best-seller* puede alcanzar un millón de lectores; una obra teatral en Broadway con éxito, de uno a ocho millones, y una película o adaptación televisiva, muchos millones más.

Pero las motivaciones para realizar una adaptación no se reducen únicamente a contar con un número más nutrido de público. Sánchez Noriega (2004: 51-2) contempla, además, la necesidad de disponer de historias interesantes y la garantía de éxito comercial que conlleva el prestigio artístico y cultural previo de la obra de origen, así como del reconocimiento que el espectador puede hacer de mitos y obras emblemáticas. Además, influye también la labor divulgadora de estas y el conocimiento histórico que contienen las obras primarias, así como la ventaja que supone el teatro por la coincidencia en el cine en la duración de la obra y en su carácter de representación (60). Seger (1992: 5) coincide en la motivación del éxito financiero y añade la de evitar riesgos, dado que, al tratarse de obras conocidas por el público, estos se minimizan, mientras que Hutcheon (2006: 85-111), además de mostrarse de acuerdo con la

motivación del prestigio previo de las obras adaptadas, enfatiza el propósito económico, a pesar de los gastos considerablemente superiores de la producción de una película. A esa causa añade los posibles deseos personales o políticos de un director o de un productor para buscar nuevas interpretaciones de obras que tradicionalmente se han considerado desde otro punto de vista, como, por ejemplo, adaptaciones de Shakespeare que se convierten en un tributo o, por el contrario, en una manera de suplantar la autoridad cultural canónica del autor. Y es que la adaptación, según Hayward (2000: 6), surge de la sinergia entre el deseo de la similitud y la reproducción, por una parte, y el reconocimiento de las diferencias por otra, deseo que también contempla Hutcheon (2006: 173), considerando que la adaptación es repetición sin copia, donde se aúnan el confort del ritual y el reconocimiento con el placer de la sorpresa y la novedad. Como transposición, el proceso involucra al mismo tiempo el recuerdo y el cambio, la persistencia y la variación, pues la repetición de historias causa placer en el receptor, en parte porque reconocemos la manipulación, las diferencias, y podemos intuir las técnicas que se han utilizado para ello (114-120). La adaptación, además, puede ampliar el conocimiento de un público masivo (Manzano Espinosa 2008: 21), constituyéndose en un vehículo de difusión de la obra literaria (94).

Si esos son los motivos para llevar a cabo una adaptación, Manzano Espinosa (2008: 15-6) considera que una de las principales razones por las que el proceso es posible es porque tanto la literatura y el cine, como constructores de relatos, tienen un planteamiento muy parecido ante la circunstancia de la construcción de significados, y hay que puntualizar que el teatro también entra en estas categorías con sus particularidades propias. Sin embargo, la autora se pregunta si la adaptación favorece la comprensión de la obra literaria o solo la hace más famosa por la publicidad, e incide en que la adaptación se constituye como una obra totalmente diferente de la original.

De acuerdo al planteamiento semiótico de este trabajo, considero la adaptación del teatro al cine como el paso de un “texto” (en el sentido amplio del término) elaborado en un lenguaje complejo como el dramático, a otro –el film– elaborado en otro igualmente complejo que mantiene muchas similitudes con el dramático y, al mismo tiempo, incorpora marcadas diferencias: el lenguaje cinematográfico. Es importante notar que, normalmente, la adaptación de una obra dramática al cine se hará no partiendo de una representación concreta, sino del mismo texto dramático original, constituyéndose así el film adaptado, de alguna forma, en una nueva puesta en escena dotada de una particularidad: estar pensada no para su representación en un escenario, sino para su filmación, posterior montaje y sucesivos procesos de distribución y exhibición. Porque si bien es cierto que una misma puesta en escena se puede representar simultáneamente en varios lugares, aun en ese caso la diversidad del elenco actoral determinará diferencias, a veces considerables, en la expresión. A este respecto, Balázs (1978: 213) apunta que normalmente se establece menos diferencia entre guion y film que entre drama y representación teatral, porque esta se puede representar en varios lugares y de distinta forma, de manera que el texto permanece, en cierto grado, independiente, mientras que el film

«absorbe por completo al guión» y, una vez filmado, pierde su significación como obra autónoma. De hecho, los primeros guiones eran auxiliares técnicos que indicaban el orden de las escenas y los encuadres como esquema de base para el director, dice el autor, pero con el film sonoro surge la necesidad de elaborar guiones más completos en los que se consigne también el diálogo. Además, el guion, como forma artística literaria, solo puede describir lo que puede hacerse visible y audible en el film.

Algunas de las características más notables por las que se suele distinguir una adaptación de una novela al cine de otra proveniente del teatro es lo limitado de los lugares y escenarios para la acción y la preeminencia que adquiere el diálogo. Así se puede observar, por ejemplo, en *Carnage* (*Un dios salvaje*, 2011), cuyo guion adaptó para el cine la propia autora de la obra dramática en que se basa (*Le Dieu du Carnage*), Yasmina Reza, junto al director de la película, Roman Polanski. En cambio, las películas que parten de guiones originales suelen presentar una preeminencia de la acción sobre el diálogo, que incluso en algunos casos llega a ser bastante simple o, incluso, poco trabajado, especialmente en las producciones de género de acción muy comerciales.

Habitualmente también, la adaptación no se lleva a cabo de forma directa desde el texto dramático hasta la filmación, sino que pasa por el estadio previo de la elaboración de un guion literario adaptado, y de ahí al guion técnico para la producción del film. Las convenciones de ambos códigos —el de la escritura del texto dramático y el de la escritura del guion cinematográfico—, aunque muy semejantes y con casi idéntica función (la de pasar a *realizarse*, bien en una función teatral, bien en los sets de rodaje), establecen ligeras diferencias en su escritura. Además, el paso de un lenguaje a otro implica semióticamente unos cambios fundamentales que se concretan necesariamente en el plano de la expresión, tanto en su materia como en su forma organizativa. El plano del contenido, en cambio, puede quedar inalterado, y en las adaptaciones que tratan de mantener con exactitud el sentido de la obra dramática original, su materia —el tema, las acciones, los personajes, los objetos significativos, el espacio y el tiempo— se pueden conservar sin variaciones, así como su forma —es decir, la organización y las relaciones que conectan y estructuran todos estos elementos—. Lo más frecuente, no obstante, es que en la transformación algunos elementos del contenido se modifiquen o, en todo caso, adquieran un matiz distinto. Es un fenómeno, por otra parte, que se da también en las distintas puestas en escena de las obras dramáticas, en las que un cambio contextual o la lectura personal del director que la lleve a cabo determinarán los detalles del sentido de la obra. Así ocurre, por ejemplo, con el controvertido tema de los cambios contextuales de obras clásicas, que en ocasiones tienen por objeto trasladar íntegro ese sentido original con referentes actualizados a una sociedad y cultura distintos a aquellos en los que se gestó la obra. En el siglo de oro español o en la época isabelina inglesa, por ejemplo, la realeza estaba fuertemente connotada con un matiz de voluntad divina por el cual el rey ostentaba un poder otorgado por Dios y representaba un deseado orden cósmico y social dentro de una jerarquía perfectamente organizada. Al ser un concepto que hoy día no exhibe en absoluto los mismos significados, el

hecho de contextualizar esas obras en el presente contemporáneo lo convierte en difícilmente traducible, y en las distintas versiones modernizadas se puede conservar el concepto de poder, de equilibrio social, pero inevitablemente desaparecerán muchos de sus matices.

Por otra parte, Alonso de Santos (2007: 219-20) establece como diferencias principales entre teatro y cine las siguientes:

- Una procedencia distinta «religiosa, mítica, ritual y cultural del teatro; y como acto de entretenimiento y diversión del cine» (219).
- La concepción del espacio, «que en teatro es un espacio cerrado, convencional, de síntesis, mientras que en el cine es un espacio real, en el que tienen cabida tanto interiores como exteriores».
- El distinto valor de los diálogos, que en teatro tienen gran importancia, frente a la mayor relevancia de las imágenes en el cine.
- El tratamiento de los personajes, que en teatro son una síntesis o un estilo, en tanto que en cine son personajes naturales y cercanos a los modelos de la vida.
- El tema de la música, que es un elemento de primera línea en el cine, **«capaz de arrastrar al espectador a diversos estados emocionales»**, mientras que en el teatro esa emoción se consigue sobre todo por el subtexto interpretado por los actores.
- El contenido filosófico, «imprescindible en el teatro (contacto con el rito, la ceremonia y el misterio, etc.), mientras que para el cine no es un elemento esencial», por lo que cree que la recepción cinematográfica es más fácil, mientras que el teatro requiere más preparación y participación.
- El plano en que se desarrolla la acción, que en teatro es general y abarca la totalidad del escenario, aun cuando se creen cambios de intensidad y focos con la luz opuesto a los constantes cambios de plano del cine, con la prioridad del primer plano.
- El **diferente valor del “centro del bien”, que**, aunque suele existir tanto en teatro como en cine como personaje o idea positiva que establece una valoración de los personajes **del conflicto como “buenos” o “malos”, en el cine se esquematiza «según etiquetas muy generales y aceptadas socialmente»**, mientras que en el teatro suelen ser mucho más complejas. Es necesario hacer notar que esta afirmación de Alonso de Santos se trata de una generalidad, pues nadie podría pensar que los personajes que presentan, por ejemplo, Ingmar Bergman, Lars Von Trier, Stanley Kubrick o los hermanos Coen son esquemáticos, sino que contienen en sí complejos y contradictorios procesos con paradojas internas, y en absoluto una dicotomía simplista y maniquea entre el bien y el mal.
- El teatro pretende formar valores, por lo que en sus finales predomina la justicia poética.

- La presencia directa o no de los actores en el momento de la comunicación directa y personal de una ficción dramática ante el espectador en cada representación teatral, puesto que en cine se trata de **«una comunicación mecánica y repetitiva de la misma película, como fotografía filmica de una realidad de ficción»**.
- La diferente forma de comunicación de la voz del actor, asimismo, genera un tipo de interpretación diferente: en cine se capta por micrófonos y posteriormente en el estudio la voz del actor se amplifica para sonorizarla, lo cual **«permite, y obliga, al actor a hablar en tono bajo y natural, íntimo, más incluso que en la vida real»**, mientras que el actor teatral debe proyectar su voz desde el escenario, «llenando con ella el espacio escénico y el de los espectadores».

Estas diferencias entre ambos lenguajes condicionan los procesos adaptación, aunque hay que observar que se trata de una generalidad y que, en el caso concreto de las adaptaciones del teatro, precisamente, cuando estas son muy fieles al diálogo original o a los decorados, en ocasiones sus normas se trasladan al cine y persisten elementos residuales del medio del que proceden. Esta característica se daba especialmente en las primeras épocas del cinematógrafo y también en films de directores procedentes del mundo teatral (Laurence Olivier y Orson Welles, por ejemplo), mientras que la corriente actual tiende a marcar más las diferencias y a hacer una traslación en la que primen los aspectos cinematográficos sobre los teatrales, realizando una adaptación más específica al medio.

En cuanto a la red de códigos que conforman ambos lenguajes, los signos de los códigos generales pueden permanecer inalterados en la adaptación, mientras que los que experimentan una transformación radical debido a las diferencias entre ambos son los códigos específicos. Son estos códigos específicos, además, con las características definitorias del lenguaje cinematográfico –la mediación de la cámara y los procesos de montaje–, los que determinan las variaciones fundamentales en la materia de la expresión de ambos medios.

El esquema básico de la traslación códica es el siguiente:

	Teatro	Cine
CÓDIGOS COMUNES	Código lingüístico (oral y escrito). Códigos paralingüísticos (prosodia, cinésica, proxémica). Códigos extralingüísticos (códigos lógicos, códigos sociales y códigos estéticos).	
CÓDIGOS PARCIALMENTE COMUNES	Código de las acotaciones y de los diálogos del texto dramático. Códigos del <i>feedback</i> .	Código de las acotaciones y de los diálogos del guion literario. Códigos del <i>feedback</i> .
CÓDIGOS ESPECÍFICOS	Códigos de la representación.	Códigos del guion técnico. Códigos de la cámara. Códigos del montaje.

Como ya se ha apuntado, en las versiones adaptadas se utilizan en muchas ocasiones distintos signos y relaciones que pueden afectar también al significado o, por el contrario, contribuir a conservarlo intacto, estableciendo una especie de relación contextual entre un signo con un significante que ha variado con el tiempo, quedando otro significante distinto ligado a ese mismo significado o, al menos, a un significado sinónimo que en otra época o lugar denotaba otro diferente. En el caso de *Macbeth*, por ejemplo, la traslación de la Escocia medieval al Japón feudal por parte de Akira Kurosawa en su adaptación *Trono de sangre* lleva consigo grandes variaciones dentro de los **códigos sociales (vestimenta, rituales, protocolo...)**, pero los significados que ellos conllevan dentro del contexto de la obra contribuyen a conservar básicamente el de la obra original (aun cuando quizá sea una sinonimia con matices y, por ello, improbablemente idéntica), variando únicamente los significantes utilizados para ello. Un ejemplo escueto de cambio de significante sin cambio de significado sería el de un vestido de luto en una obra occidental que, adaptada a Oriente, debería mostrar el color blanco, que es el que se asocia al luto en esa cultura. Sin embargo, en muchas ocasiones la localización temporal o espacial sí varía el sentido de una obra, como Habicht ejemplifica con la transposición de Shakespeare en la Alemania nacional socialista (citado en Hutcheon 2006: 28). Pero, de nuevo, hay que remarcar que esto también ocurre en cada nueva representación teatral que se modifica contextualmente.

En la adaptación, la estructura (enunciación, organización y vertebración temporal), el contenido narrativo y la puesta en imágenes (supresiones, compresiones, añadidos, desarrollos, descripciones visuales, dialoguizaciones, sumarios, unificaciones o sustituciones), suelen experimentar modificaciones (Sánchez Noriega 2004: 47). Por otra parte, si el teatro escénico nunca oculta su carácter de representación, el film exige un alto grado de realismo, como

negando el mismo hecho de la representación y, constata el autor, cualquier elemento que no ofrezca verosimilitud se aprecia como un **ruido** en el proceso de comunicación (60). Y es que el teatro no puede ocultar ese carácter representativo por sus limitaciones espaciales, por la frontalidad, por el volumen de voz de los actores y por los apartes y las apelaciones, todo lo cual hace que sea más temático al permitir que la trama esté subordinada al tema, los personajes sean estereotipos y el estilo de los diálogos se aparte absolutamente del habla normal. Las convenciones teatrales, además, aceptadas por el espectador de escena, no actúan de la misma manera en cine, donde se exige apariencia de realidad y no solo verosimilitud. Y, mientras que la película concluida es una obra inmutable, cada representación teatral es distinta e irrepetible, y lo es también la reacción del público, reacción que en muchas ocasiones condiciona en mayor o menor medida el estado anímico y, consecuentemente, la actuación de los actores.

Efectivamente, el teatro tiende a ser más temático que el cine y no necesita una fuerte línea argumental, recalca Seger (1992: 65). Muchos dramaturgos comienzan con una filosofía, inventando los personajes que puedan encarnar el tema que quieren explorar, y otros crean los personajes con un problema, pensando en la condición humana, explorando sus luchas, sueños, miedos y deseos: es decir, la importancia recae sobre esa naturaleza humana, y el transcurso de los acontecimientos es menos importante que la psicología de los personajes (66). Por eso el teatro «consigue mejores resultados que el cine al explorar las luchas internas y los grandes temas humanos», continúa la autora (66), puntualizando:

El teatro coloca un microscopio sobre la condición humana. En *Hamlet* se utiliza una **metáfora similar: habla de “poner un espejo frente a la naturaleza (humana)” enfocando aquellos temas que se centran en el hombre. Esto es lo que el teatro hace mejor que ningún otro medio (65).**

Igualmente, por ese pacto de credibilidad aceptado por la audiencia, el teatro no necesita ser realista. «Molière dijo que todo lo que necesitaba era “una plataforma y una pasión o dos”», y Thornton Wilder, que todo lo que necesitaba para conseguir el clímax de su obra *Our Town* (*Nuestro pueblo*) era «una tabla de cinco pies y la pasión de saber qué significado tiene la vida para nosotros», cita Seger (1992: 66-7). Es decir, que en el teatro lo secundario del realismo da paso a la primacía del tema, y este se expresa principalmente a través del diálogo, que utiliza ritmos, el giro exacto de una frase, la palabra especialmente elegida (69). Así, los elementos dramáticos fundamentales son el escritor y el actor, así como el personaje, el subtexto y el lenguaje, ya que un buen diálogo «hace visible lo invisible, revelando ideas sugerentes y creando personajes sólidos», mientras que el cine depende en mayor medida del director, de las imágenes y del contexto que rodea al actor. Y mantiene, citando a Peter Brook, que en el drama, que es carne y sangre, el vehículo —el actor— y el mensaje no se pueden separar (70).

Como requisitos para elegir un drama que se pueda llevar a la pantalla, Seger (1992: 71-2) prescribe que sean obras que puedan desarrollarse en un contexto realista y que se puedan sacar al exterior, que contengan un hilo argumental, que la magia de la obra no dependa solamente de la utilización del espacio teatral (pone los ejemplos de *Godspell*, *Equus*, *Hair* y *El hombre de la*

Mancha, al pasar de un espacio abstracto a otro realista se perdían sus cualidades), que los temas humanos puedan expresarse con imágenes más que con palabras y que la fuerza de la obra no resida en la interacción entre actor y audiencia. Sin embargo, es necesario puntualizar que, si estas indicaciones pueden valer como generalidades, se pueden observar ejemplos en las que contravenir esas reglas ha dado como resultados obras maestras. Por ejemplo, en *Sleuth* (*La huella*, 1972), llevada a la pantalla por Joseph L. Mankiewicz basándose en la obra de Peter Shaffer y su guion adaptado, solo el diálogo construye la película, y muchos elementos latentes que podrían haberse llevado a la pantalla –el romance con la mujer, los sucesos ocurridos fuera de la mansión, etc.– son omitidos para centrarse únicamente en los geniales juegos verbales plagados de subtextos de los dos únicos protagonistas. El análisis psicológico es el que cobra trascendencia, convirtiéndose la película en una obra maestra ante la que el posterior remake de Kenneth Brannagh (2007) no resiste la comparación. Igualmente, en la obra de Buñuel *El ángel exterminador* (1962) –que, aunque no parte de una obra dramática, por lo reducido de sus escenarios podría muy bien ser representable en escena–, la circunscripción del espacio, absolutamente simbólico, podría hacerla parecer teatral y, sin embargo, la maestría del director consigue reproducir un ambiente opresivo y una atmósfera asfixiante que crea sensaciones que funcionan como totalmente cinematográficas, por no mencionar la genial planificación. De hecho, solo la breve secuencia final en la catedral y los disturbios callejeros que reflejan el exterior se sustraen a este ambiente angustioso de la habitación, pero solo contribuyen a incrementarlo por contraste. Y es que, dice Gimferrer (1985: 110), la virtualidad cinematográfica de una obra «no se mide por el número de veces que se hace salir al espectador a la calle o trasladarse de un lugar a otro, sino por el grado que muestra su lenguaje de verdadera planificación fílmica». Además, en realidad, cualquier obra y argumento podrían ser adaptados: dependerá solo de la pericia del guionista el transformar la obra de origen en un guion filmable, y únicamente la forma en que la exprese determinará, no tanto su fidelidad al original –un concepto, en realidad, irrelevante–, sino su validez y calidad final.

Otras premisas generales que Seger (1992: 112-6) mantiene son que hay dos elementos que ha de tener una película adaptada: la *dirección* (en el sentido del desarrollo de unos hechos que se dirigen hacia una conclusión, pues el film se orienta hacia un clímax y ese movimiento es el que mantiene la atención de la audiencia) y la *dimensionalidad*, pues la historia revela simultáneamente a los personajes y desarrolla los temas. Las películas estadounidenses, dice la autora, se caracterizan por dar primacía a la dirección y les suele faltar dimensionalidad: pueden estar sobrecargadas de acción, de manera que el tema pasa a un segundo término, y cree que una buena historia mantiene el equilibrio entre estos dos aspectos. Para ello, incide en que debe existir una meta, pues las historias que se orientan a la consecución de un fin son las más fáciles de adaptar, dado que puede encontrarse fácilmente un principio, un medio y un final, así como introducir un conflicto que desencadene el problema y encontrar un itinerario interior o una transformación del personaje. En *Macbeth*, el modelo que propone Seger se aplica en su totalidad: la meta que se plantea a Macbeth desde su mismo inicio es la consecución de poder, y

a ese fin se orienta el personaje. El conflicto que surge está enraizado en este planteamiento, pues conseguir el poder —como aprecia cuando el rey nombra príncipe de Cumberland a su primogénito— puede implicar traicionar al que le acaba de honrar con el título de Thane de Cawdor y, más importante aún, por traicionarse a sí mismo y a sus principios, y es este conflicto el que desencadena su transformación interior. La estructura de la obra es particularmente interesante dado que el camino para alcanzar la meta —el poder— finaliza solo al final de la obra (positivamente al principio, pero con crecientes conflictos ante el temor de fracasar en conservarlo y, finalmente, de forma negativa perdiéndolo por completo junto con su vida). Curiosamente además, en el personaje de Macbeth la transformación interior finaliza en el momento en que decide asesinar a Duncan: todo lo demás forma parte y es consecuencia de esa decisión que marca trágicamente su destino. En cambio, su coprotagonista, Lady Macbeth, experimenta una transformación cuando la decisión de su esposo en la misma dirección es ya firme, contraponiéndose así los dos viajes interiores, el de Macbeth, tortuoso y dubitativo hasta decidir optar por el crimen para lograr sus objetivos, y el de Lady Macbeth, firme y desprovisto de vacilaciones al principio para llegar a un derrumbamiento psíquico absoluto cuando su esposo ha conseguido ya esa seguridad sin dudas que le hace avanzar hasta su final. La complejidad que de esta manera cobra la estructuración antitética de la forma del contenido es sumamente interesante, pues existen dos transformaciones y dos viajes interiores de los sujetos (protagonista y coprotagonista) en relación al objeto deseado, y ambos siguen temporalidades no simultáneas, sino contrapuestas y solo parcialmente solapadas.

Sin embargo, Kracauer (1996: 275-80) opina que el argumento anticinematográfico por excelencia es el teatral y, más concretamente, la tragedia clásica, pues en ella el predominio pertenece a los personajes y a las relaciones humanas, mientras que el cine se parece a la novela en tanto que tiende a presentar impresiones y relaciones transitorias. Así, desde la perspectiva del cine, la obra teatral «está compuesta por unidades que constituyen una cruda abreviación de la vida que registra la cámara» (276), de manera que, en opinión del autor, el teatro solo puede transformarse en auténtico cine cuando el director plasma la historia como una totalidad y con un propósito determinado, lo que le exigirá reproducir sus unidades complejas y modelos de significados de manera directa y seguir una tendencia realista que lleve la historia a la dimensión de la existencia física. Para Kracauer, asimismo, estos films tienen algunos rasgos en común: ponen el acento en los actores y su relación, asignando un papel secundario a los objetos inanimados y los factores ambientales; y, más importante aún, prácticamente no incluyen imágenes que no sirvan a los fines de la construcción de la historia, sino que cada imagen se establece con un significado derivado de contextos distintos y dirigido hacia un determinado eje ideológico (280). El teórico alemán contempla, además, la posibilidad de la ampliación de la intriga, es decir, de extender el argumento teatral en la dirección de la vida que registra la cámara, pero cree que esas ampliaciones, casi indispensables, son, sin embargo, incompatibles «con una forma de historia que, para lograr pleno impacto, requiere una representación directa» (283), por lo que esas extensiones y el interés por la red de motivos de la historia

tienden a entrar en conflicto (281-3). El conflicto trágico, afirma asimismo (328-9), puede **construirse a partir de materiales muy diferentes (personas, ambientes...), pero** el tema «invariablemente será utilizado para destacar ese conflicto como una experiencia única, una entidad mental de enorme significado» (328). Como tal, esta guarda una afinidad natural con el argumento teatral, que conserva solo las imágenes que hacen inteligible su propósito en una totalidad dotada de una intención la mayor parte de las veces ideológica, motivo que es «tan opuesto a la fotografía o al cine como el razonamiento conceptual» (329). Y define lo trágico (329-32) con estas características: interés exclusivo por la interacción humana; cosmos versus flujo de la vida («un universo cerrado, gobernado por creencias míticas, principios morales, una doctrina política o cosas semejantes»); la eliminación de lo fortuito, de la casualidad (héroe versus gángster); la lejanía de las imágenes —lo trágico «ofrece contenidos que, por carecer de correspondencias en el mundo físico, no pueden ser sugeridos mediante representaciones de este mundo, por alusivas que sean», por lo que escapa a la vida que registra la cámara—.

¿Debería entonces el cine, para ser auténtico, desprenderse de la tragedia?, se pregunta Mitry (1989: 480). Distingamos: una cosa es la tragedia entendida como teatralidad y otra su **sentido**, se responde, de modo que, si el cine debe evitar las estructuras de la tragedia para captar una realidad viva y no las condiciones trágicas de la existencia, puede precisamente captar el sentido trágico de la vida «en sus manifestaciones **concretas** sin deber dar nunca una representación teórica y abstracta de ellas», porque en la obra teatral no solo el **fatum** determina los actos del héroe, sino que en el plano de la composición tales actos se hallan siempre predeterminados. Así, el fin se halla comprendido en el comienzo para poder satisfacer las exigencias de las reglas, de donde surge una sensación de artificio adaptado a la óptica de la escena, la cual es **re-presentación**—, dice el autor, «pero que en cine resulta inaceptable porque este arte es entendido como una **presentación** directa de las cosas». Es decir, que el artificio del cine, que radica en la manera de presentar un mundo, no debe falsear o deformar los hechos que presenta o, al menos, no debe darnos la impresión de que tales hechos han sido artificialmente preparados y dispuestos desde un principio, como por convención sí admitimos en el teatro. Esta **oposición entre el teatro como “arte de la representación” y el cine como “arte de la presentación”, de la que también se hace eco** Gutiérrez Carbajo (2013: 193), es quizá central para determinar la diferencia entre ambas artes y, por consiguiente, los condicionantes de cualquier transvase de una a otra.

Mitry (1989: 481) indica además que, despojada de sus segundos planos metafísicos, la tragedia no supera apenas el melodrama, en lo que coincide Kracauer (1996: 336) al identificar este como el género teatral que más se presta al desarrollo cinematográfico. Pero Eisenstein (1986: 173) aboga a favor de la superioridad del cine para «proyectar en una gráfica igual de sonido y visión la riqueza de la realidad y la riqueza de las fuerzas que la controla, obligando cada vez más al tema a nacer mediante el proceso de narrativa cinematográfica, escrita desde una posición de emoción indivisible del ser humano que piensa y siente». Combina en la base estética de su dramaturgia, afirma, además, no solo la estática de la corporalidad y la dinámica

de su acción y su comportamiento, sino también «el múltiple movimiento y los sentimientos y pensamientos cambiantes del ser humano», conteniéndose en ellos una reflexión consciente y sentida del mundo y de la realidad. El autor soviético considera que esta tarea supera al teatro y el límite de sus posibilidades. Además, *Macbeth* es una tragedia y, quizá, como algunos han mantenido, la tragedia por excelencia (Astrana Marín 2000: 473). Y es que, si el tema es definitorio en ella, es el carácter dramático de sus personajes y sus acciones lo que da fuerza a toda la obra: la conjunción entre ambición, duda, superstición, nobleza y valor, determinan las acciones e imprimen un sello de fatalidad al desenlace. Es, pues, el personaje lo central en la obra, pero lo es también el desarrollo de la acción, en la que interviene el concepto de lo profético como engañoso, predictivo del crimen o, quizás mejor, revelador del crimen que anida ya en la intención del protagonista. Y al hacerse una concreción creíble de los temas en un acontecer humano, la tragedia se vuelve filmable. Por ello, para Eisenstein (1986: 176), el cine alcanza su mayor éxito en un campo del que ha tenido que retirarse el teatro, derrotado, porque cree que solo en el cine pueden los acontecimientos reales, con su riqueza de material y plenitud sensible, ser simultáneamente *épicos* en la revelación de su contenido, *dramáticos* en el tratamiento de su tema, y *líricos* a tal grado de perfección que devuelven el matiz más delicado de la experiencia del autor sobre el tema, algo solo posible «en un modelo de forma tan exquisito como el sistema de imágenes audiovisuales» (177). Cuando un trabajo fílmico o cualquiera de sus partes alcanzan esta triple síntesis dramática, afirma, su poder de impresión es particularmente grande (177). Y no se puede dudar que en su obra culmen, *El acorazado Potemkin*, alcanza, por medio de los acontecimientos singulares y el análisis psicológico particular propio del cinematógrafo, un tratamiento temático propio de la tragedia tanto en su contenido como en su forma. El gran maestro soviético defiende, así, que con el cine se logra por primera vez «un *arte genuinamente sintético –un arte de una síntesis orgánica en su esencia misma, y no un “concierto” de artes coexistentes, contiguas, “entrelazadas”, sino realmente independientes*» (180). Y es que quizá esa tragedia que los teóricos afirman contrapuesta a la naturaleza del cine se convierte en este preferentemente en épica.

Considerando a Shakespeare como una de las cimas mayores, cuando no la mayor, del llamado teatro de la palabra, Gimferrer (1985: 111-28) prescinde del estudio de las adaptaciones libres, es decir, las que únicamente toman los temas de las obras shakesperianas, aunque en ocasiones conserven situaciones e incluso diálogos –por ejemplo *Lady Macbeth en Siberia* (1961), de Andrzej Wajda, y *Ofelia* (1962) de Claude Chabrol; *El resto es silencio* (1959), modernización de *Hamlet*, de Helmut Kautner, o *West Side Story* (1961), de Robert Wise y Jerome Robbins–, en los que «no es el centro del teatro clásico –la palabra– lo que constituye el punto de mira fundamental de la adaptación». Así, considera que Olivier, Welles, Mankiewicz, Kurosawa y Kozintsev han sido los realizadores que se han planteado con mayor rigor la exigencia de una adaptación a la vez muy fiel y muy creativa, «y, por lo mismo, el examen de su grado de acierto, y, en cualquier caso, del camino elegido por cada uno de ellos, resultará

ilustrativo, no sólo respecto a las relaciones de Shakespeare con el cine, sino también respecto a la inserción de la palabra teatral en un vehículo cinematográfico» (114-5).

Gimferrer cree que Mankiewicz procede de modo paralelo al de Welles: trata el material que le procura Shakespeare de acuerdo con su propio temperamento, es decir, «exactamente igual que si fuera el guión de una película de Mankiewicz», y lo considera, junto a George Cukor, el principal **representante de un posible “cine de la palabra”** realizado en el interior de la gran industria y no desde sus aledaños —como en el caso de Bergman o Dreyer— o desde la vanguardia —como en el de Syberberg o Fassbinder—, y que, concibiendo el cine como observación del comportamiento humano, incluye el verbo en este comportamiento. Gimferrer observa que las películas de Cukor y de Mankiewicz dependen en buena medida de la banda sonora, y, sin embargo, no tienen nada de teatral: «Es una experiencia de filmación de la palabra, pura fenomenología del diálogo y el gesto que vertebraba la imagen y es vertebrada por ella» (122). Y es que no es más cinematográfico quien más parece serlo, sino quien integra en el cine todos los elementos de la realidad filmada en un «difícil maridaje entre palabra e imagen» (123). Opina que *Enrique V* (1944), de Olivier, es una filmación de una obra teatral que añade un esplendoroso tratamiento cromático, pero que solo la batalla de Azincourt es una secuencia puramente cinematográfica. Su siguiente adaptación, *Hamlet* (1948), fue posiblemente «su máximo esfuerzo, por la envergadura de la obra original y por la voluntad de adoptar, respecto a ella, a la vez un punto de vista intelectual moderno, que tuviese en cuenta los datos del psicoanálisis, y un punto de vista innovador» (117), pero hace un balance global negativo debido al carácter del diálogo, que opta por soluciones falsamente cinematográficas (el monólogo en *off* del protagonista enfocando su rostro e imágenes abstractas del castillo y el mar). Comparándolo al monólogo de Chaplin en *Un rey en Nueva York* (1957), encuentra en este un sentido patético de la dignidad humana y una emoción genuina puramente cinematográfica, y da la clave señalando que, en esta película, quien recita el monólogo es un hombre ante nosotros, mientras que en el *Hamlet* de Olivier es un actor ante una cámara (118). Es ese fallo en integrar el ritmo de la palabra de Shakespeare en la organización de espacio y tiempo propia del ritmo del film la que considera la insuficiencia más grave de las adaptaciones de Olivier, problema común a cualquier adaptación teatral «y de modo muy particular a cualquier adaptación de Shakespeare o de algún género de teatro (tragedia griega, teatro español del siglo de oro, tragedia neoclásica francesa) cuya esencia resida en la elocución» (119). El espectador se queda con la sensación de que, o bien sobran palabras, o bien faltan metros de película, otorgándose más peso a la carga semántica de los parlamentos que al contenido visual de los encuadres, lo que produce un desequilibrio. A su juicio, el intento de Olivier de suplirlo mediante la movilidad de cámara, la variedad de ángulos y los desplazamientos de los personajes es inútil, pues no puede paliarse con ello «el estatismo que —pese a la movilidad externa— surge de una imagen lastrada por una banda sonora que no encaja en las leyes de la expresión fílmica». Así que el problema no reside en hablar mucho o poco o en moverse más o menos, sino en que esos parlamentos hayan sido concebidos para el cine y por una mente cinematográfica, pues «cualquier monólogo,

visualmente estático, de un personaje visto en primer plano en una película de Bergman es más cinematográfico que el deambular del príncipe Hamlet ante la cámara móvil de Laurence Olivier» (119). Y es que los textos de Shakespeare, dice el autor, no fueron concebidos por un cineasta, sino por un genio de la expresión verbal, y hay que hacer el esfuerzo de integrarlos en un discurso visual capaz de absorción. Por ello, opina que el *Hamlet* de Kozintsev, y más todavía, las tres adaptaciones de Orson Welles, superan netamente a Laurence Olivier en este sentido (119-20), porque este último ofrece un trabajo visual tan creativo que puede incorporar sin esfuerzo la materia verbal shakesperiana: «a lo sumo, el espectador tendrá la sensación de ser bombardeado, de recibir, una tras otra, fuertes andanadas de información óptica y oral a la vez» (120).

De modo muy distinto procede Mankiewicz en *Julio César*, dice el autor (120-1), ya que no solo mantiene los parlamentos shakesperianos, sino que «es muy poco –en apariencia– lo que visualmente se añade a ellos». La única secuencia puramente visual es la de la batalla y se resuelve casi con una elipsis, y en lo restante se extrema el respeto a la palabra, incluso sin ocultar en ocasiones que se está rodando en estudio. Para Gimferrer, existe un deliberado propósito de no ocultar el cañamazo teatral, o simplemente quizá rige la tendencia residual a no emplear escenarios naturales que aún permanecía esos años en el cine de Hollywood. Davies (1988: 184) señala, a su vez, que en *Richard III* de Laurence Olivier el público es tratado teatralmente en los monólogos en los que el protagonista se dirige a la cámara, mientras que Welles hace que los escenarios de cartón de su *Macbeth* queden compensados por el extraño tratamiento orgánico realista de la cámara; y que, aunque la caracterización de Iago en su *Othello* es teatral y cinematográfica al mismo tiempo, los ángulos de la cámara, el vigor de las yuxtaposiciones y el poder que adquiere el trucaje de la toma que une a Iago y a Othello con el cielo, el mar y las piedras son efectos que solo el cine puede alcanzar.

Ahora bien, ¿existiría alguna forma de evaluar si el resultado final obtenido en las obras adaptadas es satisfactorio? A pesar de la subjetividad que implica el juicio de cualquier obra de arte, se han visto ya varios criterios por los que es posible elaborar una evaluación objetiva de la misma (originalidad, complejidad y coherencia). Pero en la adaptación se incluye un nuevo elemento, y es el de la adecuación o no de la transposición a la obra original. Según Manzano Espinosa (2008: 17-8) existen pautas que se han utilizado hasta ahora para determinar si la adaptación es acertada o no, pero dependen también de las condiciones de la recepción, y no se puede usar ese baremo situándolo en el plano del “error-acierto”, sino en el plano lingüístico, comunicativo y sociológico, criterios que permiten profundizar en las elecciones (18). Se puede pensar, por ello, que la obra adaptada puede merecer dos evaluaciones: la primera, en cuanto obra original y creación independiente, y la segunda, en cuanto heredera más o menos fiel de un significado; y es un hecho que existen obras que se apartan totalmente de este y constituyen, sin embargo, por sí mismas, obras maestras del arte cinematográfico. La mayor o menor fidelidad al original no compromete en ningún caso la calidad de la nueva creación, que, independientemente de su intención de conservar o no el sentido original, constituye una obra

nueva y finalmente autónoma. Pero en cuanto a ese segundo criterio, piensa Sánchez Noriega (2004: 55-6), una adaptación se percibirá como legítima siempre que el espectador común, el crítico o el especialista aprecien que la película tiene una densidad dramática o provoca una experiencia estética parangonable al original literario: o sea, que el *efecto análogo* alude al resultado estético equivalente y a la capacidad del autor cinematográfico para realizar la misma lectura que han hecho la mayoría de los lectores del texto literario; e, inversamente, el rechazo de la adaptación procede de que la película, comparada con otras películas, ocupa un lugar inferior en la jerarquía de calidad estética al que la obra original ocupa en relación a su canon (56)

Gimferrer (1985: 52-4), por su parte, cifra los problemas de adaptación en dos órdenes: los problemas de equivalencia de lenguaje y los problemas de equivalencia del resultado estético obtenido mediante el lenguaje. Los primeros, en su opinión, surgen únicamente en los casos en que la narración no sigue el esquema del relato decimonónico adoptado por Griffith y seguido por la mayor parte de la cinematografía posterior: o sea, que el problema solo se presentará cuando exista un lenguaje literario que carezca de correlación cinematográfica establecida, por lo que esta debe inventarse desde cero. Aunque considera que esos casos no son abundantes, cuando se han planteado, no se suele resolver el problema de forma satisfactoria, y lo ejemplifica con la intención que tenía Eisenstein de filmar *El capital*, de Marx, un libro sin argumento y sin sucesión de datos documentales, sino más bien una sucesión de ideas; o la de Orson Welles de filmar *El corazón de las tinieblas*, de Conrad, filmando enteramente con el procedimiento de cámara subjetiva, es decir, de modo que la cámara se identificase con la mirada del narrador, modalidad posible en la literatura en primera persona, pero limitada, como se ha visto, en el cine. Obviamente, se puede observar que en el caso de adaptaciones de obras dramáticas esta dificultad existe en grado máximo, puesto que el modo dramático directo e inmediato es opuesto en muchos aspectos al que adopta la novela decimonónica.

Por otra parte, cuando se habla de obtener una equivalencia en el resultado estético, es decir, en el efecto producido en el receptor, Gimferrer (61) se refiere al hecho de que una adaptación genuina debe consistir en que, por los medios que le son propios –los recursos fílmicos y particularmente la imagen–, el cine llegue a producir en el espectador un efecto análogo al que mediante el material verbal –la palabra– produce la novela en el lector. Equivalentemente al planteamiento del autor, en una transposición que parta del teatro se trataría de obtener, mediante recursos cinematográficos, un resultado análogo al que este obtiene haciendo uso de sus medios propios, es decir, la palabra y el valor de los diálogos, la primacía del tema, el tratamiento sintético del espacio y la presencia de los actores. Por ello, la transposición de una obra de teatro al cine presenta sus propias y particulares dificultades, y Sinyard (1997: 158) se pregunta, ante la mayor facilidad del film de introducir variaciones en el tiempo, el espacio y el punto de vista, si deben ser utilizadas obligatoriamente al realizar una adaptación:

One of the main problems is what is often called ‘ventilating’ the play – that is, opening it out from its static interior setting and letting in a bit more air. The theory is that an audience watching a film will get restless and claustrophobic if compelled to stare at the same setting for too long. Unfortunately, the intensity of the play might depend precisely on that kind of spatial unity, and concentration will be lost if too much of the play is taken outdoors.

Es decir, que la efectiva utilización de una mayor posibilidad de recursos es un arma de doble filo que puede restar intensidad al sentido final de la obra, especialmente en el delicado aspecto del espacio. A este respecto, Sinyard (182-3) indica dos alternativas: bien hacer olvidar el escenario por completo o, por el contrario, hacer que el espectador sea hiperconsciente de él. Y, aunque cree que algunas de las adaptaciones que juegan en un punto intermedio lo hacen inteligentemente, como *A Streetcar Named Desire* o *Who’s Afraid of Virginia Woolf?*, cree que en último término se inclinan rápidamente por el gran teatro o por el gran cine. Como ejemplos de la primera opción cita *The Knack*, *Miss Julie*, de Sjöberg, *The Miracle Worker*, de Penn y *Amadeus*, de Milos Forman, todas las cuales conservan los temas del original, pero explotados de forma completamente nueva y con estructuras netamente cinemáticas. En el segundo incluye *The Little Foxes*, de Wyler, y *La soga*, de Hitchcock, que respetan el texto básico y la integridad espacial de los originales, pero utilizan la intimidad característica de la cámara para explorar más profundamente en su hondura y en sus detalles. Explosión o exploración, *Amadeus* o Hitchcock, para Sinyard representan los extremos de la tradición de la adaptación teatral a la pantalla, pero ambos extremos han demostrado ser, con mucho, los más interesantes y gratificantes, afirma el autor.

De Felipe y Gómez (2008: 45) señalan que, en cierta manera, el guionista que adapta se parece al director teatral que construye una **representación** a partir de un material literario «que **per se** no resuelve cómo ha de ser ni la escenografía, ni los movimientos de los personajes, ni el trabajo de los actores, elementos todos ellos que dotan de vida a una obra que es actualizada y enunciada cada noche sobre el escenario». Asimismo, creen que se da una paradoja en la buena adaptación, pues consideran como tal la que, sin dejar de lado ningún elemento significativo del original, «consigue hacer olvidar el material de referencia al lograr una cierta **traducción** (translación/transposición) que mezcle en un mismo relato la fuerte presencia del autor fílmico y la (significativa) ausencia del escritor que hay detrás» (46). Así, un doble fracaso sería la incapacidad de imprimir un estilo propio en una obra en la que estuvieran ausentes tanto el estilo del director fílmico como la fuerza del original (47). En este sentido, se puede observar el pleno acierto de Welles, Kurosawa y Polanski, quienes no solo mantienen la belleza y complejidad de la obra shakesperiana, sino que, al mismo tiempo, le imprimen un sello inconfundible por el que se puede hablar con propiedad de “el *Macbeth*” de Welles o el de Polanski, y en un sentido algo más libre, del de Kurosawa.

El esquema general del paso de un sistema a otro sería el siguiente –marcándose los planos del contenido, los de la expresión y los elementos propiamente sígnicos, es decir, el encaje del contenido en la expresión– de esta manera:

Plano del contenido: en rojo.

Plano de la expresión: en verde.

Elementos sígnicos: en azul.

	TEATRO		CINE	
Ficción	Tema, ideas, historia, acciones (deseos, metas, conflicto...)	Ficción dramática	Tema, ideas, historia, acciones (deseos, metas, conflicto...)	Ficción cinematográfica
	TEXTO DRAMÁTICO Acotaciones + diálogo		GUION CINEMATOGRAFICO LITERARIO Acotaciones cinematográficas + diálogo GUION CINEMATOGRAFICO TÉCNICO Acotaciones cinematográficas + diálogo + acotaciones técnicas	
	REPRESENTACIÓN TEATRAL Iconos reales (actores, objetos, espacios, tiempos) Sonidos (diálogo, música, ruidos)		REALIZACIÓN CINEMATOGRAFICA Imágenes captadas por la cámara de actores, objetos, espacios, tiempos. Sonidos captados por micrófonos y reproducidos (diálogo, música, ruidos)	
Tiempo	Tiempo diegético	Tiempo dramático	Tiempo diegético	Tiempo cinematográfico o filmico
	Tiempo escénico		Tiempo del rodaje Tiempo de la proyección y visionado	
Espacio	Espacio diegético	Espacio dramático	Espacio diegético	Espacio cinematográfico o filmico
	Espacio escénico		Espacio del rodaje Espacio de la proyección y visionado	
Personaje	Personaje diegético	Personaje dramático	Personaje diegético	Personaje cinematográfico
	Actor/actriz		Actor/actriz	

I. TIPOS DE ADAPTACIONES

[Ninguna adaptación] se legitima por el hecho de traducir lo más fielmente posible un medio [...] a otro (el cine). El sentido de tratar cinematográficamente una obra literaria no es el de corresponder al máximo a las imágenes que la literatura inspira al lector (Fassbinder 2002: 267).

Voy a delimitar en primer lugar qué se entiende por adaptación en sentido técnico y estricto. Linda Hutcheon trata el fenómeno como tal en su obra *A Theory of Adaptation*, y lo conceptúa como la transposición de una obra original (sea esta una novela, una obra dramática, una obra fílmica...) que se modifica formalmente para dar lugar a otra obra en el mismo medio o bien en otro distinto. Estos pueden ser tanto los más comunes, como el cinematográfico, y también otros como el *ballet*, la ópera y otros que hasta ahora no se consideraban, como los parques temáticos y los videojuegos. Todos los medios, sin embargo, pueden ser englobados en las tres categorías que la autora contempla: «*telling, showing and interacting*», equivalentes respectivamente al modo narrativo o diegético –narración o diégesis (entre las que se cuentan la novela, el poema, la narración oral...)–; al modo mimético o representativo (entre las que se cuentan todas las historias que se *presentan* o *representan* –el teatro, el *ballet*, la ópera, el cine...–); y al modo interactivo, en el que el receptor forma parte de la misma historia –los parques temáticos, los videojuegos...–. Los dos primeros quedaron ya definidos por Aristóteles en su *Poética*.

Siendo esto así, ¿a qué podemos llamar adaptación? ¿Cuáles, entre todos los elementos que componen una obra, podemos considerar como elementos irrenunciables para que una adaptación pueda ser considerada como tal? En realidad, de acuerdo a una clasificación general, podríamos distinguir, dependiendo de qué elementos se conservan y cuáles no, distintos tipos de adaptaciones. Pero previamente, y para delimitar el tema, es útil recurrir a ese paralelismo que se puede establecer con la adaptación entendida como traducción de que hablaba Gutiérrez Carbajo.

Es un hecho que en una traducción de un idioma a otro se trata de conservar intacto el significado original –es decir, la materia y la forma del contenido–, pero la expresión varía totalmente, siendo lo característico de la traducción este cambio: es decir, la sustitución, traslación y modificación de los significantes. En conclusión, a nivel puramente lingüístico solo se puede considerar buena una buena traducción que, empleando distintos significantes, conserve sin embargo el sentido del original. Pero el concepto de adaptación no se puede equiparar exactamente al de traducción. Ambos tienen puntos en común, pero también otros divergentes. Así, en una traducción de un texto lingüístico la materia de la expresión no cambia, y la forma de la expresión solo lo hará en la medida en que se favorezca con ello un acoplamiento más exacto al sentido original. La necesidad de este cambio se debe a las distintas reglas formales y combinatorias lingüísticas que rigen las distintas lenguas: una buena

traducción, por tanto, debe servirse en todo caso de la expresión que mejor conserve tanto la materia como la forma del contenido, contenido que en una obra en prosa será lo más importante. Pero el verso merece mención aparte, pues en él la forma de la expresión está indisolublemente unida al contenido, por lo que puede decirse que la poesía es, en realidad, intraducible. Un poema que se traduzca a otro idioma distinto puede conservar intacta – siempre con grandes dificultades– el contenido, pero lo que le da la entidad artística y su misma esencia, el aspecto formal, se pierde necesariamente en el proceso. Por ello, existen muchas obras en verso traducidas que conservan un importante valor artístico, fenómeno que suele deberse no solo a lo interesante de su significado sino, sobre todo, a la pericia y creatividad personal de los traductores, que producen en realidad una obra nueva. A destacar como ejemplo de este caso la belleza de las traducciones que Zenobia Camprubí realizó de las obras que Tagore traspasó al inglés de sus propios originales en bengalí. En efecto, y como consigna Balázs (1978: 218), hay un viejo punto de vista estético que rechaza por principio cualquier adaptación por considerarla *inevitablemente antiartística*, y el problema es de gran interés para la teoría del arte, porque «los enemigos de la adaptación se basan, sin duda, en una tesis correcta en la práctica, y a pesar de todo se equivocan».

Y es que, debido a esta característica de la importancia del aspecto formal, sobre todo en algunas obras en las que este aspecto es decisivo, la adaptación como traducción de un texto a otro es más comparable al proceso que se efectúa en la traducción de la poesía que de la prosa, en la que la forma es muy importante, pero no tan sumamente esencial y constitutiva. En la traducción lingüística contemplamos un cambio dentro de un mismo sistema semiótico, el lingüístico, en el que se trata de expresar el mismo significado de un texto partiendo de una lengua para llegar a otra. En contraposición, cualquier adaptación artística, tanto del drama como de la novela al cine, al *ballet*, a la ópera, etc., se parte de un sistema semiótico determinado para llegar a otro distinto, de modo que, si el concepto clave en una traducción es la conservación del *significado*, en la adaptación artística puede considerarse también la conservación de los aspectos formales significativos o, en su defecto, una apropiada traslación de ellos. Es por esto que, como la poesía, la obra así “traducida” adquiere una autonomía y originalidad que justifica que se considere al adaptador como autor pleno de la nueva obra, y a la adaptación como una obra hasta cierto punto original y autónoma.

En la adaptación del teatro al cine, y partiendo de los principios generales, el significado o plano del contenido es un concepto esencial. En la traducción cambian todos los significantes lingüísticos; en la adaptación, puede modificarse todo lo que engloba esa noción de significante, esto es, la forma que expresa el significado, pero este, en principio, puede conservarse. Pero ¿hasta qué punto se ha de mantener íntegro? Hasta el punto, quizá, en que, aun prescindiendo de algunos elementos o añadiendo otros, la obra no varíe semánticamente, es decir, se conserve el significado de la obra original, contraponiendo este al significante entendido como todo el sistema de signos, tanto lingüísticos como audiovisuales, que lo expresan, pues pueden existir en una obra signos no distintivos, no portadores de significado en una obra y, por lo tanto,

prescindibles en la adaptación. Sería necesario preguntarse hasta qué punto este criterio compromete la calidad de la nueva obra como ente independiente, y la respuesta sería que en absoluto. De hecho, Manzano Espinosa (2008) se hace eco de esa idea de la fidelidad al texto literario, que ha sido durante años «un baremo casi inamovible para certificar la satisfacción con una adaptación cinematográfica» (123) y el principal y casi único criterio para valorar el acierto de una adaptación (Méndiz 1992: 14), y lo contrapone al hecho de que, en el mismo momento en el que se adquiere una cesión de derechos, ya está naciendo un relato distinto e independiente, que habrá de ser valorado «no por su reproducción página a página del texto original del que partió, sino por estar cerca de la misma calidad artística que se exige para una obra literaria» (124), puesto que el cineasta goza también de su legítimo ámbito creativo (Méndiz 1992: 14). Además, Manzano Espinosa apunta que la fidelidad se puede referir tanto al texto escrito como al espíritu de la fuente, en cuyo caso no existirían bases objetivas para establecer cuál es el espíritu de esa obra (9). Esta última afirmación es, en todo caso, matizable, pues los marcadores explícitos e implícitos dan señales inequívocas en la mayoría de las ocasiones para determinar ese sentido o espíritu.

También Stam (2000: 54) alude al concepto de *fidelidad* como algo ya trasnochado, de manera que, defiende Manzano Espinosa (2008: 10-1), el tema se ha de centrar en una teoría de la transformación frente a una teoría de la fidelidad al texto, para la que considera esencial el conocimiento cultural implicado en la obra de origen (10). Y es que, además, la noción bajtiniana de *intertextualidad*, tal y como la retoma Julia Kristeva, cita Peña Ardid (2009: 15), destierra con toda justicia la antigua crítica de fuentes atacando sus mismos fundamentos, «esto es, la originalidad imposible en una producción textual que siempre es deudora de lo “ya dicho” y de los textos que la precedieron». Bazin (2001: 120-2) afirma que el cine, por una íntima intelección de sus propias estructuras estéticas, puede pretender una fidelidad que no sea ya «una ilusoria fidelidad de calcomanía», pues, además, ya no se da competencia ni sustitución, y el teatro llevado al cine no hace más que aumentar el público del mismo teatro. Gimferrer (1985: 108) relata, por su parte, el equívoco que reinó durante mucho tiempo, entre los años treinta y cuarenta, por el cual la adaptación cinematográfica debía borrar toda huella de teatralidad, pero no en cuanto a pensar cinematográficamente las escenas, sino en filmar cosas que no pudieran aparecer en un escenario, lo que daba lugar a secuencias de relleno irrelevantes con planos de exteriores y cambios de escenario. Como el autor remarca, es «el trabajo en el espacio fílmico, en el interior del encuadre, y no la naturaleza de lo que aparece en él, la verdadera piedra de toque para determinar si el espectador se halla ante un producto cinematográficamente genuino, o, si se quiere, genuinamente cinematográfico» (107). Es decir, se puede mostrar lo mismo, pero con un tratamiento no dramático o literario, sino *cinematográfico*.

Pero existen quizá varios aspectos irrenunciables en una adaptación íntegra y literal o, como la denomina Manzano Espinosa (2008: 120-2), *representación mimética* o *ilustración*. El primero es el tema sobre el que versa la obra; el segundo, el *argumento*, que se identifica de forma amplia y solo en líneas generales con el modelo actancial de Greimas, y en el que adquiere

especial importancia el orden en que se presenten los acontecimientos; el tercero, el género en el que se cuenta o muestra; y el cuarto y no menos importante, que enlaza íntimamente el contenido y la expresión, la simbología que se incluye en la historia. Es decir, todo lo marcado semánticamente debería ser conservado en la obra adaptada para que esta pueda considerarse una adaptación *fiel, literal o mimética*. En la adaptación paródica de una obra, por ejemplo, el tono cambia completamente y, muy posiblemente también, en el concepto aristotélico, la *catástrofe* o desenlace, es decir, lo que determina el sentido final que se le quiere dar en la historia. Así lo mantiene Sánchez Noriega (2004: 124), afirmando que las transformaciones de los finales en el cine son «determinantes para la diversa interpretación del conjunto del relato», y Lotman (1982: 269) lo refrenda diciendo que un final bueno o malo no es solo un testimonio acerca de la terminación de tal o cual argumento, «sino sobre la construcción del mundo en general». Y, aunque en sentido generalista se puede llamar a eso una adaptación, para expresarlo más rigurosamente, el vocablo podría ser el de *adaptación paródica* o, simplemente, *parodia*. Por el mismo motivo de ser el desenlace una parte esencial para conservar el significado de la obra original, tampoco se podría llamar adaptación en sentido pleno a aquellas en las que, manteniendo el tono general de la obra, cambiaran un final trágico por otro feliz, o a la inversa. El significado del original, como es fácil apreciar, se altera profundamente con un desenlace distinto.

La segunda modalidad que contempla Manzano Espinosa (2008: 121) es lo que denomina *ilustración*, donde el adaptador lleva a cabo una adaptación interpretativa sin la pretensión de ceñirse al texto tal y como fue escrito. En el resto de los casos, estaríamos hablando simplemente de una libre configuración inspirada en la realidad del texto, sugerida por ella o que se comporta como tributo o mención, pero en donde la propia realidad de texto literario ha desaparecido. Pero, remarca, considera que es absurdo establecer la adaptación *mimética* como la “buena adaptación”.

Si esta clasificación sería la determinada por el grado de adecuación de la obra adaptada a la original, en cuanto el formato que adquiere el resultado, Virginia Guarinos (1996: 54-5) distingue tres estadios. El grado cero constituye el teatro filmado y los vídeos que graban puestas en escena; el grado medio, el teatro televisado, las telenovelas y comedias de situación; y el grado pleno, el cine teatralizado y el cine narrativo. Para Sánchez Noriega (2004: 72-5) la clasificación se amplía un poco más, considerando por una parte las adaptaciones basadas en representaciones teatrales y, por otra, las que tienen su origen en el texto dramático, con las siguientes subdivisiones:

1. Adaptaciones de representaciones teatrales:

- a. *Grabación de una representación*: la única intrusión en la representación supone la mediación de la cámara y el montaje de planos de la acción dramática. No se modifica la puesta en escena. Por ello, y porque el realizador no puede modificar ningún elemento de esta –como mucho podría grabar

varias funciones y seleccionar momentos de cada una—, no se puede hablar de adaptación, sino de mero registro. Existe una multiplicación de los puntos de vista y de la distancia que no existe en el teatro, pero, al contrario que en este, el espectador no comparte el mismo espacio, se pierde la tridimensionalidad, no se percibe la actuación en vivo, etc.

- b. **Recreación de una representación:** la puesta en escena se traslada al plató, donde se puede adecuar el espacio escénico a un específico espacio cinematográfico. La cámara, ubicua, da múltiples puntos de vista y planos de distintas escalas, y los elementos del decorado están dispuestos cinematográficamente, pero «remite constantemente al espacio teatral y a su convención no realista» (73). En esta recreación, donde sí existe adaptación, opina Sánchez Noriega, la interpretación de los actores (gestualidad, dicción y volumen de voz) se aleja de los modos teatrales para acercarse al realismo cinematográfico, y puede partir de una puesta en escena previa o tratarse de una producción nueva para ser televisada, pero no tiene otra voluntad que la escenificación del texto teatral en orden a su filmación. Es el modo usado para las adaptaciones para televisión.

2. Adaptaciones de textos teatrales:

- a. **Adaptación integral:** «hay una adaptación integral —y, por tanto, fiel al original literario— cuando el conjunto del texto teatral ha sido plasmado en el fílmico» (73), dice el autor. En esta modalidad, la realización cinematográfica no opera sobre el texto —fuera de elementos como la prosodia y la dirección de actores—, sino sobre la organización en actos y escenas y sobre las **acotaciones en orden a crear un texto fílmico, y existe la voluntad de «servir al texto», de plasmar en celuloide las cualidades dramáticas** de la obra tal y como han sido expresadas por el autor» (73). Para ello se pueden emplear dos procedimientos:

- i. Tratar de hacer olvidar los orígenes teatrales de la obra multiplicando los escenarios, incluyendo personajes implícitos, trasladando algunas acciones a espacios exteriores, condensando los diálogos, incluyendo planos documentales, etc., para proporcionar mayor realismo a la obra. Como ejemplo, *Giulietta e Romeo*, de Renato Castellani (1954), que algunos críticos consideran fallida porque la fuerza dramática de la obra deja su lugar al contexto histórico-geográfico; y, como antítesis, *El ángel exterminador* (1962), de Buñuel, en la que la unidad de espacio y tiempo de la acción dramática no menoscaba su carácter totalmente cinematográfico.

- ii. **Teatro en el cine:** es decir, la creación de un relato fílmico que muestra la puesta en escena –en el sentido literal y originariamente teatral que tiene esta expresión– de una obra de teatro. Se trata, entonces, de un relato de segundo orden dentro de la película, es decir, de un juego metaficcional. Esto se ha llevado a cabo con distintos procedimientos, todos ellos encaminados a remitir al origen teatral de la acción representada. Muy probablemente, la valoración positiva que ofrece esta opción estética se deba a que, en lugar de disimular la teatralidad del texto fílmico mediante los procedimientos habituales, esta se subraya, de modo que el film se presenta con humildad como la filmación de una representación y no como la misma representación; o, en todo caso, es patente la dependencia del medio teatral para el que ha sido concebida la obra. Como ejemplos cita *Les parents terribles* (1949), de Jean Cocteau, 1949), *Enrique V* (1944), de Laurence Olivier, *Romeo y Julieta*, (1968), de Franco Zeffirelli, o *Vania en la calle 42* (1994), de Louis Malle.
- b. **Adaptación libre:** los elementos esenciales del texto teatral se toman como punto de partida para elaborar un guion cinematográfico que poseerá un alto grado de autonomía respecto a su origen teatral. Los procesos de esta adaptación operan en tres niveles: a) sobre el texto, cuyos diálogos se modifican, resumen, concentran, amplían o eliminan; b) sobre la organización y estructura dramática, que desaparece en parte o por completo; y c) sobre el espacio-tiempo, que sufre una transformación en orden a establecer nuevas coordenadas. Como ejemplos cita *Trono de Sangre* (1957) y *Ran* (1985), ambas de Kurosawa; *West Side Story* (1961), de Robert Wise, o *Joe Macbeth* (1995), de Ken Hughes.

En otro orden que implica más la intertextualidad y la inspiración, Sánchez Noriega (2004: 75-7) emplea el término **decantación** para una obra que, tomando personajes, motivos o argumentos de otras, efectúa variaciones que son el resultado de una influencia inevitable, pues la originalidad absoluta no existe; pero no hay una voluntad de adaptación ni existe una inspiración consciente, sino que los elementos culturales (narrativos y visuales) forman parte del bagaje del autor cinematográfico.

Hay divergencias que quizá justifiquen ampliamente el cambio de título de una adaptación. Por ejemplo, en el caso de la adaptación de Kurosawa, cuyo título en japonés equivale en realidad a *El castillo de la Telaraña* y no *Trono de sangre*, como se tradujo en la versión española, el cambio de situación espacio-temporal y, por lo tanto, cultural, hace que la modificación del título esté justificada. En cualquier caso, y contemplando los principios generales, la adaptación libre conserva los siguientes elementos esenciales en el contenido:

Temas, modelo actancial, argumento, simbología, tono y desenlace, y así se puede observar en la cinta de Kurosawa.

De Felipe y Gómez (2008: 23) señalan que normalmente un criterio importante que consideramos para ver una adaptación como acertada o fallida es la distancia final con la obra original, pero habría que matizar que esto sería aplicable solo y únicamente en la adaptación literal o mimética, y solo en cuanto al primer criterio de los dos: el de la adecuación a sus fuentes, pues, como los autores constatan, son tan numerosas como notables las películas que han surgido en los últimos años «**gracias a la “libertina” actitud con la que sus creadores se han tomado los textos originales**», ilustrándolo con las sobresalientes *Romeo y Julieta*, de Baz Luhrman; la «hábil deconstrucción del *Ricardo III* de Shakespeare», *Looking for Richard*; la metalingüística *Adaptation*; la «desquiciadamente intertextual» *American Splendor*; o *Expiación* como paradigma de la adaptación de calidad, pues son películas que utilizan los textos primigenios como inspirador punto de partida «y no como anquilosada plantilla» (30).

Atendiendo a los elementos que se conservan y los que se transforman y siguiendo la clasificación semiótica propuesta, se podrían identificar, en definitiva, varios tipos de adaptaciones:

TIPO DE ADAPTACIÓN	ELEMENTOS CONSERVADOS	ELEMENTOS TRANSFORMADOS	EJEMPLOS
Teatro filmado	Modo dramático. Diálogos. Estilo (verso, prosa...). Tiempo. Lugar. Personajes. Nombres propios. Punto de vista. Temas. Modelo actancial. Argumento. Trama. Simbología. Desenlace. Tono.	Subjetivización por el ojo de la cámara. Procedimientos de realización y, en su caso, de montaje.	<i>Doce hombres sin piedad</i> , en Estudio 1, así como todas las obras filmadas para este programa y las representaciones que se efectúan para la televisión.
Adaptación fiel, “literal”, integral o representación mimética (cf. Manzano Espinosa 2008: 121).	Diálogos. Estilo (verso, prosa...). Tiempo. Lugar. Personajes. Nombres propios. Punto de vista. Temas. Modelo actancial. Argumento. Trama.	Modo literario y dramático. Diálogos. Integridad y orden del diálogo.	<i>Macbeth</i> , de Roman Polanski. <i>Macbeth</i> , de Orson Welles. <i>Julius Caesar</i> , de Joseph L. Mankiewicz. <i>El perro del hortelano</i> , de

	Simbología. Desenlace. Tono.		Pilar Miró.
Adaptación, adaptación libre o ilustración (cf. Manzano Espinosa 2008: 121).	Temas. Modelo actancial. Argumento. Trama. Simbología. Desenlace. Tono. Caracterización básica de los personajes.	Modo literario y dramático. Estilo del diálogo (verso, prosa...). Tiempo. Lugar. Nombres propios. Punto de vista.	<i>Trono de sangre</i> , de Akira Kurosawa. <i>Coriolanus</i> (2011), de Ralph Fiennes. <i>West Side Story</i> (1961). <i>The Lion King</i> (<i>El rey león</i> , 1994).
Parodia o adaptación paródica	Temas. Modelo actancial. Argumento. Trama. Simbología. Nombres propios.	Modo literario y dramático. Diálogos. Tiempo. Lugar. Personajes. Punto de vista. Desenlace. Tono. Caracterización básica de los personajes	<i>Scotland P.A.</i> (2001), de Billy Morrisette. <i>Macbeth: The Comedy</i> (2001), de Allison L. LiCalsi. <i>Young Frankenstein (El jovencito Frankenstein</i> , 1974).

Se puede observar como generalidad que, así como en la adaptación libre la caracterización básica de los personajes suele conservarse pero, debido a cambios contextuales, tanto sus nombres como los nombres propios de regiones, localidades, etc., suelen variarse, en la parodia, en cambio, estos en ocasiones se conservan para incidir en su vínculo con las fuentes y en la referencia al original, variando en cambio el tratamiento de la caracterización para incrementar el humorismo, como se puede ver en *Young Frankenstein (El jovencito Frankenstein*, 1974), por ejemplo.

Aunque, como se ha visto, el contenido (tema, historia, personajes, tiempo y espacio) no tienen necesariamente que sufrir modificaciones en la adaptación, Manzano Espinosa (2008: 112-3) categoriza en cuatro los puntos de enfoque que pueden tener sus efectos sobre las obras clásicas: la repercusión sobre los personajes, sobre las historias, sobre el mensaje y sobre la percepción y conocimiento del espectador. En la adaptación de *Oliver Twist* (Charles Dickens, 1938), a *Olivier!* (Carol Reed, 1968), por ejemplo, cita, se añaden números musicales y se

modifica el personaje, que adopta un papel activo en su historia; además, la percepción social, ha cambiado, porque en la época acababa de salir la *Poor Law Amendment Act*, que varió notablemente esa percepción social.

Además de esto, hay otros factores más “objetivos”: un ejemplo muy ilustrativo es el de *Les liaisons dangereuses*, la novela de Pierre Choderlos de Laclos, que fue adaptada primeramente al teatro por Christopher Hampton y, posteriormente y bajo la dirección de Stephen Frears, al cine. Se trata de una obra magistral que capta su espíritu, pero en cuanto a la focalización la novela original está muy marcada, desvelándonos cada una de las cartas la interioridad de los personajes no solo por lo que dicen en ellas, sino por lo que no dicen, por los falseamientos, los enredos, las manipulaciones que se desprenden del material total y del grado de credibilidad que el lector acaba descubriendo en cada uno de ellos. Inevitablemente, tanto en la versión teatral como en la cinematográfica los efectos derivados de esa narración epistolar múltiplemente focalizada se pierden.

II. MACBETH

12 *MACBETH*, DE WILLIAM SHAKESPEARE

It is often said that Shakespeare would have made a great screenwriter and that many devices he uses in his plays are very ‘cinematic’ – crosscutting between different planes of action, rapid shifts of location, counterpointing between scenes that work like good film editing. [...] However, in an important respect, Shakespeare is not the equivalent of a screenwriter at all. He is our greatest verbal dramatist, relying on the associative metaphorical power of words to trigger the Imagination (Sinyard 1997: 3).

Efectivamente, como Sinyard puntualiza en la cita anterior, si hay algo que caracteriza toda la obra dramática de Shakespeare es el aspecto formal del código lingüístico destinado a ser interpretado por los actores en la puesta en escena teatral: la belleza y el poder de su verbo. Por ello, entre otras razones, hay quienes opinan que es imposible hacer una buena película que al mismo tiempo sea auténtico Shakespeare, recuerda Davies (1988: 15), quien se muestra, sin embargo, en desacuerdo con esta opinión. De igual modo, Kracauer (1996: 143) opone al juicio de que las potentes imágenes cinematográficas anulan el texto poético de Shakespeare el hecho de que en el teatro también existe el elemento visual, a veces muy potente, y se supone que no anula la fuerza de su verso libre, aunque no hay duda de que la introducción de primeros planos refuerza esas impresiones de manera extraordinaria. También Sinyard (1997: 23) se apresura a señalar que existe una gran tradición de cine shakesperiano, representado sobre todo por autores como Olivier, Welles, Kurosawa, Kozintsev, Brook, Mankiewicz, Polanski y Jarman, cuya reverencia por el texto se evidencia no en la copia exacta, sino en la invención imaginativa para dotarlo de frescura y emoción para una audiencia moderna. Sinyard opina, asimismo, que los que no son estrictamente fieles al texto literal a menudo son profundamente fieles a su

espíritu, y responden, quizá, a esa duda de lo que Shakespeare podría haber empleado en lugar de las palabras escritas si hubiera hecho cine en lugar de escribir teatro. Para el autor, los grandes ejemplos de Shakespeare filmado son una fusión de gran literatura, cine y teatro, y reverencian al autor inglés de la única manera que un intérprete puede ser verdaderamente reverencial: le hacen justicia.

Voy a bosquejar a continuación un análisis de *Macbeth* siguiendo el método dramatológico propuesto por García Barrientos (2001; 2007). La obra no es una excepción a esa abundancia poética en el diálogo y, puesto que las obras de Shakespeare estaban pensadas y escritas como guion para los actores, apenas existen más acotaciones que las imprescindibles, es decir, las personales nominativas que indican quién pronuncia el texto que sigue («Macbeth», «Ross»...), **las operativas necesarias para que cada actor supiera cuándo debía entrar o salir de escena**, y las sonoras y visuales («*flourish*», «*thunder and lightning*»...), **que** podían representarse en escena cuando menos de forma rudimentaria. La situación espacio-temporal se encuentra normalmente involucrada en el mismo texto, determinada por el diálogo de los personajes. Así, sabemos que los planes de Lady Macbeth y su esposo se ejecutan pasada la medianoche por el diálogo que mantiene Banquo con su hijo Fleance, y las sensaciones que provoca el castillo de Fife, difícilmente representables en escena, se nos transmiten por los versos de Duncan al contemplarlo: «*This castle hath a pleasant seat; the air / Nimbly and sweetly recommends itself / Unto our gentle senses.*» (I, 6: 100). Esto deja un gran margen de libertad a la pericia de los actores y a las indicaciones del director para adoptar una u otra **expresión, entonación, pausas en el recitado..., es decir**, para todas las concreciones referentes a los elementos paraverbales, corporales, escénicos y temporales. En cuanto a las indicaciones psicológicas y operativas, aparecen también indisolublemente fundidas en el diálogo, que, junto a la construcción de los personajes y la importancia de la acción, constituyen los tres pilares de la obra dramática shakesperiana.

De esta manera, si la importancia de las acotaciones es pequeña y puramente funcional y responde al carácter práctico del guion, cuyo objeto era su representación en escena, el diálogo en el teatro de Shakespeare es de primordial importancia. Escrito casi en su totalidad en el bello *blank verse*, el pentámetro yámbico a mitad entre lírica y prosa, solo presenta excepciones prosísticas no rítmicas en los momentos en que el habla ha de resultar, bien cómica, bien precipitada por el ritmo de la acción. Este hecho nos puede dar una pista del carácter no naturalista de las obras de Shakespeare en cuanto a su expresión: no podemos encontrar una adecuación a las reglas de la vida real en la forma de hablar, pues realidad y naturaleza se ven transformadas artísticamente. De esta manera, el contenido que se quiere comunicar —la esencia del ser humano— se expresa en una forma no naturalista, sino bella y poderosamente poética.

En *Macbeth*, las funciones teatrales del diálogo —la dramática, la caracterizadora, la diegética, la ideológica y la poética (cf. García Barrientos 2001: 56-62)— tienen una sólida importancia y multitud de ejemplos. Es el diálogo el que construye la casi totalidad de la obra, cuya puesta en escena se puede sostener prácticamente sin iluminación ni decorado. Tal como

hoy la conocemos, tiene una estructura secuencial formada por cinco actos, que constan en total de 28 escenas (cuadros en realidad, que dividen cambios espacio-temporales), repartidas de la siguiente manera: Acto I: 7 cuadros. Acto II: 4 cuadros. Acto III: 6 cuadros. Acto IV: 3 cuadros. Acto V: 8 cuadros. Su forma de construcción es cerrada, puesto que la acción principal presenta unidad y cohesión y toda la información se ciñe a relatar el valor, profecías de ensalzamiento y final caída del héroe-tirano, Macbeth. En opinión de Luis Astrana Marín (2000: 473), *Macbeth* se trata de la tragedia por excelencia, y su deslumbrante hermosura estriba «en el perfecto acoplamiento de los caracteres a la acción y en el relieve inmortal que Shakespeare ha sabido infundir a los tipos». Y es que, si la acción es definitoria del drama de Macbeth, es el carácter dramático de sus personajes lo que le presta su fuerza: la conjunción entre ambición, duda, superstición, nobleza y valor, determinan las acciones e imprimen un sello de fatalidad al desenlace. Es, pues, el personaje lo central en la obra, pero lo es también el desarrollo de los hechos, en los que interviene el concepto de lo profético como engañoso, predictivo del crimen o, quizás mejor, revelador del crimen que ya anida en la intención del protagonista.

A diferencia de otros dramas de Shakespeare, *Macbeth* es meridianamente simple en la estructura de su acción. No hay segundas tramas o acciones secundarias que no estén directa y trascendentalmente relacionadas e involucradas en la principal. Cada palabra y gesto en la obra se concentra intensamente en la evolución de la ambición de poder y la posterior inmersión en una conciencia culpable, el terror a perder lo conseguido y la lucha por conservarlo a cualquier precio de los protagonistas.

Hay un planteamiento que tanto por situación estructural como por importancia es el primero, y que en la fábula se sitúa en el nivel no de lo puramente humano, sino de lo desconocido. Es el mundo sobrenatural en el que reina la noción de destino que va a recorrer toda la obra. En su universo omnisciente, tres brujas profieren extrañas palabras y se disponen a marchar hacia un páramo en el que se encontrarán con Macbeth. El destino que ellas evocan está cargado de un tinte engañoso, de algo amenazante: «*Fair is foul and foul is fair*» (I, 1: 56), dicen las hechiceras al unísono. La subversión de valores, el engaño entre apariencia y realidad, presente siempre en las obras de Shakespeare, se asimila en *Macbeth* con el concepto del destino. Lo que se promete al protagonista es bello, pero la belleza conservará tan solo una apariencia que está ensombrecida por múltiples amenazas y por el precio que se ha pagado a cambio, la propia conciencia. Son conceptos que enlazan perfectamente con la extraña unión que muestra Eugenio Trías (1982: 33-4) en su libro *Lo bello y lo siniestro*. Lo siniestro, dice citando a Schelling, es «todo lo que, debiendo permanecer secreto, oculto, no obstante se ha manifestado». Así, lo que era familiar en la conciencia de Macbeth –su propia personalidad, adherida lealmente al rey– se llega a convertir en algo extraño, mostrando la cara más siniestra de su carácter, desconocida hasta entonces incluso para él mismo.

En el mundo puramente humano o natural, el encuentro de Duncan con un capitán y un hombre ensangrentado nos informa sobre la naturaleza de la situación inicial: Macdonwald, enviado por Sweno, rey de Noruega, inició una sedición contra el rey de Escocia, Duncan,

ayudado por el también escocés Thane de Cawdor. La rebelión ha sido sofocada por Macbeth y Banquo, capitanes al servicio de Duncan, que han logrado vencer a un ejército superior en fuerzas. Macbeth y Banquo obligaron a capitular a Sweno, a quien Escocia impone un impuesto para poder enterrar a sus muertos. En este breve diálogo entre el rey y sus dos subordinados no solo se nos ha informado de los antecedentes de la historia, sino que se ha caracterizado a Macbeth y Banquo como valerosos y leales soldados, que se asustan ante los refuerzos del rey noruego «*as sparrows, eagles, or the hare, the lion*» (I, 2, 62). La admiración y gratitud del rey a su valor y lealtad es manifiesta, y una muestra de ella será el nombramiento de Macbeth con el título del antiguo Thane de Cawdor, sentenciado a muerte por su traición. Con esta función diegética se resumen acciones que tendrían lugar durante días; e, introduciendo así al protagonista y a su amigo previamente a su aparición en escena, Shakespeare acrecienta nuestra curiosidad y remarca la caracterización de Macbeth como hombre leal que ha arriesgado su vida al servicio del soberano.

A continuación, Shakespeare pasa a enfocarse en su protagonista. La batalla contra los noruegos ha finalizado, y Macbeth exclama ante Banquo: «*So foul and fair a day I have not seen*» (I, 3: 72). ¿Es solo el horror de la batalla y el posterior triunfo los que provocan en él esas sensaciones? La belleza de la victoria viene acompañada por el horror del recuerdo de la lucha, y su verso preludia ya lo que será su destino, evocado por las brujas, subrayando su misteriosa **conexión con la coincidencia de adjetivos tan contrapuestos: 'fair/foul' situados no de forma antitética, sino simultáneamente y a modo de oxímoron para calificar las sensaciones que provoca el mismo acontecimiento.**

La aparición de **las tres “hermanas fatídicas”** tiene lugar en medio de truenos y relámpagos, que se repetirán también la noche del asesinato de Duncan. Los fenómenos meteorológicos que acompañan los momentos culminantes de la acción nos sumergen en ese mundo sobrenatural e inaprensible que provoca temor o espanto. Tres profecías profieren las mujeres: su saludo como Thane de Fife, su nombramiento como Thane de Cawdor y su posterior ascenso al trono. Pero al mismo tiempo señalan a Banquo –«*Lesser than Macbeth, and greater. [...] Not so happy, yet much happier*» (I, 3: 76)– como el padre de los reyes futuros, introduciendo un elemento de confusión que enfrentará a Macbeth al dilema de intervenir él mismo para hacer cumplir la última de las tres profecías.

La llegada de Ross anunciando a Macbeth su nombramiento como señor de Cawdor lo sume en la sorpresa y en una incipiente tentación de alcanzar la última profecía –su ascenso al trono– por sus propios medios, sin esperar a que el destino, que sin su cooperación ha cumplido las primeras predicciones, intervenga en la última y más importante. Son profundas en este punto las semejanzas entre *Macbeth* y *Edipo rey*. En ambos existen vaticinios, aparentemente halagüeños en el primer caso y terribles en el segundo; pero, mientras que Macbeth desencadena la acción y ejecuta las profecías personal y voluntariamente, el segundo trata de rehuirlas sin lograrlo, de manera que en los dos casos, con o sin intervención voluntaria de los protagonistas, las predicciones se cumplen. Esto supone que los temas de la ambición, el poder y

la traición no son únicos en el texto, sino que en un nivel mucho más profundo se incluyen el de la duda sobre la existencia de un destino inevitable y el de las limitaciones de la libertad humana.

Durante el encuentro del rey con Macbeth y Banquo, Duncan nombra a su primogénito príncipe de Cumberland y, por consiguiente, legítimo sucesor al trono, desencadenando la oculta ira de Macbeth y su desconfianza hacia lo profetizado. Entretanto, Lady Macbeth lee en el castillo de Fife una carta dirigida por su esposo en la que le informa de las profecías, del cumplimiento de parte de ellas y de la visita del rey a su castillo esa misma noche. La resolución de la ambiciosa futura reina no es asequible a ninguna duda: asesinarán a Duncan para que su esposo obtenga la corona real. Pero no será sencillo. A su llegada, Macbeth objeta sus obligaciones como súbdito, como deudo y como anfitrión para con el rey, pero será solo cuestión de un poco más de presión y de invocar la hombría y el amor que le profesa para que Lady Macbeth consiga su asentimiento. Tomada la decisión, ella derrama en el vino destinado a los guardianes un narcótico y él asesina al rey, pero olvida las dagas de los guardianes. Lady Macbeth las lleva para dejarlas al lado de ellos manchadas con la sangre de Duncan y, simulando inocencia, ambos esposos se retiran a su habitación vistiéndose ropas de dormir, habiéndose lavado las manos en un gesto simbólico que más tarde repetirá compulsiva y simbólicamente Lady Macbeth.

Llegando Macduff y Lennox a despertar al rey, descubren el asesinato. El castillo es puesto en pie con la campana de alarma. Lady Macbeth muestra un dolor tan intenso que finge desmayarse ante la compasión de Macduff en lo que será un anticipo de lo que más tarde ocurrirá realmente: *«O gentle lady, / 'Tis not for you to hear what I can speak: / The repetition in a woman's ear / Would murder as it fell»* (II, 3: 146). Y es que, constata Dusinger (1975: 284), *«Violence destroys her as Macduff imagined that it would»*. Macbeth injusticia a los guardianes por su supuesto crimen con la finalidad de que no puedan dar testimonio, suscitando alguna sospecha, especialmente en Banquo; y Malcolm y Donalbain, hijos del rey asesinado, huyen temiendo por sus vidas.

El nombramiento de Macbeth como nuevo rey se produce en Scone. Este acontecimiento se oculta a nuestros ojos, y en escena se resume fácilmente mostrando a Macbeth en la siguiente escena con la corona real y por medio de una breve frase que pronuncia Banquo al comienzo del acto III: *«Thou hast it now, King, Cawdor, Glamis, all»* (III, i: 164). En su nuevo palacio, Macbeth se dispone a dar una fiesta. Receloso por las sospechas de Banquo y temiendo el cumplimiento de la profecía de las brujas, ordena a dos hombres su asesinato y el de su hijo Fleance. Aunque este logra escapar, el rey ve el fantasma de Banquo en el banquete, y su terror es a duras penas disimulado ante los invitados por su esposa. ¿Es “real” la aparición de su antiguo amigo o se trata tan solo de una construcción de su psique atormentada? En época de Shakespeare la posibilidad más plausible sería la primera, mientras que actualmente la escena podría ser interpretada en clave freudiana sobre la obsesión que atenaza al protagonista. El tipo de escenificación es determinante para apoyar una u otra versión, e implica en todo caso una

identificación con el punto de vista de Macbeth, puesto que el texto explicita por medio de acotaciones explícitas tanto la actividad en escena del espectro de Banquo como los momentos en que la abandona: «*[The ghost of BANQUO enters, and sits in.]*» (III, 4: 198); «*[Exit Ghost.]*» (III, 4: 202); «*[Enter Ghost.]*» (III, 4: 204); «*[Exit Ghost.]*» (III, 4: 208).

Los temores de Macbeth a perder su trono aumentan cada vez más, de modo que, para conocer su futuro, se dirige a consultar los oráculos de las fatídicas hermanas. Los espíritus que con ellas invoca le comunican extrañas predicciones que llevan en sí una gran carga de ambigüedad. La primera aparición advierte a Macbeth sobre Macduff. La segunda, un niño ensangrentado, vaticina que ningún hombre nacido de mujer lo vencerá; y la tercera, un niño coronado con un árbol en su mano, que no será vencido hasta que el bosque de Birnam avance hacia Dunsinane. La función dramática alcanza aquí su punto álgido: con su discurso, las brujas realizan el sortilegio o hechizo, y Macbeth, consciente de alguna manera de haber sido atrapado como en una tela de araña, las increpa y maldice. La distancia cognitiva entre Macbeth y su esposa es creciente y preludia su distancia afectiva. Macbeth, que no había comunicado a Lady Macbeth el plan de asesinar a Banquo, tampoco la pondrá al tanto de este segundo encuentro con las hermanas.

Como en las anteriores profecías, y sintiéndose seguro solo superficialmente por lo escuchado, Macbeth decide tomar la iniciativa; y, puesto que Macduff ha huido a Inglaterra con Malcolm, tomará represalias mandando asesinar a toda su familia. En esta escena es impactante la función dramática del diálogo, pues los asesinos, antes de matar a la mujer y al pequeño hijo de Macduff, los injurian e insultan.

Macduff, llegado a Inglaterra, tiene el propósito de hacer que Malcolm recobre el poder y desbanque al tirano. El primogénito de Duncan, temeroso de que sea una estratagema de Macbeth, se niega en principio hasta comprobar sus intenciones. Despejada toda sospecha, le comunica que el rey de Inglaterra le ha ofrecido al capitán Seyward al frente de diez mil soldados para combatir al rey de Escocia, y el panegírico que se hace del rey inglés responde también a una intención laudatoria de Shakespeare hacia James I de Inglaterra y VI de Escocia como su sucesor. También narrativamente conocemos tanto el lamentable estado de Escocia como el terrible asesinato de la familia de Macduff, que Ross comunica a este, hechos que ya habían sido representadas ante nuestros ojos, en un recurso de repetición que Shakespeare utiliza varias veces en la obra y enfatiza la crudeza de las acciones.

Entretanto, en el castillo de Dunsinane, Lady Macbeth padece un sonambulismo que el médico atribuye a las dolencias de su alma. La escena se refuerza intensamente: el médico, hablando con la dama de compañía de Lady Macbeth, nos narra los síntomas de la enferma, y lo relatado se muestra a continuación ante nuestros ojos. La reina reproduce, semiinconscientemente, las palabras y los gestos de la noche del crimen, animando a su marido a retirarse a la cama y tratando de lavar, en vano, unas imaginarias manchas de sangre en sus manos.

Shakespeare cubre también con la función diegética todo lo referido al Thane de Cawdor, su traición y posterior ejecución. Este segundo plano puede tener un sentido, y es el de prefigurar verbalmente lo que después veremos ante nuestros propios ojos que se produce con el protagonista. El Thane de Cawdor, oímos, había cometido traición, y por ella había sido ejecutado; pero en acción y a nuestra vista, Macbeth, sucesor de su título, cometerá traición, y a nuestra vista será ejecutado. ¿No es quizás un recurso intencionado y simbólico? El rey dice del traidor lo que también podría, sin saberlo, aplicar a Macbeth: *«There's no art / To find the mind's construction in the face: / He was a gentleman on whom I built / An absolute trust»* (I, 4: 88). En un profundo paralelismo con esa prefiguración de la historia de Macbeth, oiremos la conversación entre el doctor y una dama sobre las dolencias de Lady Macbeth, su sonambulismo y el obsesivo intento de lavarse las manos, relato que da paso a la misma acción, que vemos repetida por la atormentada reina. Traición y castigo, pues, se perfilan también como temas principales de la tragedia y se remarcan doblemente con estas reiteraciones de los hechos, narrados primeramente y escenificados dramáticamente a continuación.

Cada vez más patente a los nobles el crimen por el que los actuales reyes han conseguido el poder, salen al encuentro del ejército inglés formando ellos mismos sus tropas. Ambos ejércitos marchan hacia Dunsinane camuflados bajo las ramas de los árboles del bosque de Birnam. La extraña noticia de un bosque dirigiéndose al palacio, que llega a Macbeth por un mensajero, lo llena de furia, pero al comprobarla por sí mismo se dispone a la lucha, solicitando a Seyton su armadura.

Las tropas inglesas avanzan sin resistencia hacia el castillo abandonado por sus tropas, y el joven Seyward lucha con Macbeth sin conseguir vencerlo. Será Macduff, técnicamente no nacido de mujer, ya que fue extraído del vientre de su madre ya muerta, el que vence al tirano y, con su cabeza ensartada en la lanza, proclama a Malcolm rey de Escocia.

La intensidad y belleza de la función poética recorre toda la obra. Son Macbeth y Lady Macbeth los personajes en los que esa función adquiere más intensidad, y abarca sobre todo el tema del sueño y de los poderes malignos. Los conceptos de noche y oscuridad están altamente semantizados como símbolos del mal y de su dominio sobre el ser humano. Y, si Macbeth había tratado de espantarlos al percibir en sí los primeros impulsos hacia el crimen —*«Let not light see my black and deep desires / The eye wink at the hand; yet let that be, / Which the eye fears, when it is done, to see»* (I, 4: 92)—, Lady Macbeth los invocará expresamente: *«Come you, spirits, / That tend of mortal thoughts, unsex me here, / And fill me, from the crown to the toe, top-full / Of direst cruelty»* (I, 5: 96).

Esta función poética está en muchos momentos unida a la ideológica, y los discursos de los personajes son ideas que alcanzan una profundidad y una carga poética muy intensa. Por ejemplo, Banquo es conductor de esa función cuando dice: *«But 'tis strange: / And oftentimes, to win us to our harm / The instruments of Darkness tell us truths, / Win us with honest trifles, to betray's / In deepest consequence»* (I, 3, 82). La genialidad de Shakespeare consiste

principalmente en que encarna los significados —en este caso la ambición de poder y la idea de destino versus libertad— en una bellísima forma poética y sin ofrecer unas conclusiones que no le corresponden al autor, sino al espectador de la obra. Poder y ambición, determinismo o voluntad, traición y nihilismo, son actitudes que podemos ver en los diálogos, llegando al culmen de su expresión poética cuando Macbeth, una vez recibida la noticia de la muerte de la reina, exclama con una extraña mezcla de indiferencia y fatalismo:

Tomorrow, and tomorrow, and tomorrow,
 Creeps in this petty pace from day to day,
 To the last syllable of recorded time;
 And all our yesterdays have lighted fools
 The way to dusty death. Out, out, brief candle!
Life's but a walking shadow, a poor player
 That struts and frets his hour upon the stage,
 And then is heard no more. It is a tale
 Told by an idiot, full of sound and fury,
 Signifying nothing (V, 5: 312-4).

Se diría que, tras haber renunciado a lo que para él era más valioso, su propia coherencia interna, en mayor o menor medida empujado o condicionado por Lady Macbeth, también de alguna manera ha renunciado implícitamente a los lazos que lo unían a ella.

Si el diálogo en su totalidad es lo que construye la obra de Shakespeare, en *Macbeth* resaltan dos de sus formas: el soliloquio y el aparte en soliloquio. Es por medio del soliloquio que se nos muestra el apasionante mundo interior de Macbeth y de Lady Macbeth, la complejidad de sus personalidades y su relación afectiva. «*Macbeth's moments alone with an audience all come in the earlier part of his play when his mind is struggling with itself and the audience needs to share his problem*», dice Styan (1996: 152). Y si los soliloquios de ambos pensando sobre el crimen son individuales, se convierten en antilogías, en intercambio de las dudas que atenazan al primero respondidas por la resolución inquebrantable de su esposa y, más tarde, en sueño y deseo de ambición compartido por ambos. Pero el posterior resquebrajamiento de su unión se preludia por la incapacidad de compartir la misma experiencia y las consecuencias de los hechos: son dúos que se convierten en solos por el progresivo alejamiento que el crimen les ha impuesto. Lady Macbeth, que podía al principio encarar su ambición y sus propósitos sin dudas, trata después de no pensar ni recordar, refugiándose en la inconsciencia que la llevó a trazar su plan y que, una vez perdida, ya no puede mantenerla a salvo. Macbeth, por el contrario, que al principio se enfrentaba a sus deseos lleno de dudas, una vez cometido el crimen no puede dejar de pensar y recordar, de manera que al sueño lo sustituyen, en su vigilia, visiones que solo él percibe.



Progresivo alejamiento de los esposos.

Macbeth, Roman Polanski, plano 415.

La complejidad de los personajes y la trama de *Macbeth* desbanca por completo la simplicidad del modelo actancial de Greimas. Hay dos sujetos (o quizá también debamos incluir a un tercero, Banquo) que desean intensamente un objeto: el poder. ¿Es uno de los dos el que lo desea más y lucha por ello, uno de los dos el que ayuda al otro a conseguirlo? Quizá la intensidad de la ambición sea la misma, pero difiere en la forma de manifestarse: si *Macbeth* muestra reparos al comienzo, la resolución inicial de Lady Macbeth es inapelable, y sus papeles como sujeto y ayudante se suceden y turnan en el tiempo. También ellos mismos son los destinatarios que se benefician del poder conseguido, pero en el transcurrir de la acción se preguntan —o quizá también un dramaturgo demiurgo nos pregunta o hace que nos preguntemos—: ¿ha sido mayor el deseo de conseguir el poder que su breve y atormentado disfrute? Ambos esposos padecerán a partir de ese momento el suplicio de una conciencia consciente. Si todos los demás, casi sin excepción, son oponentes —**Banquo, Macduff, Malcolm...**—, las brujas se nos presentan como un amenazante destinador que irrumpe con anuncios inesperados en la vida de los Macbeth. ¿Hasta qué punto la ambición ha sido la desencadenante de la catástrofe? ¿Es una intervención del destino o simplemente un anuncio engañoso de lo que realmente pasará, porque el deseo del personaje ya lo había decidido de antemano?

Existe en este punto otro paralelismo temático interesante con la que quizá pueda considerarse la tragedia por excelencia, *Edipo rey*, tal como la teoría freudiana la ha dado a conocer defendiendo la universalidad del llamado complejo de Edipo en el género humano. En *Macbeth* se encuentra una llamativa analogía, así como una sustitución y un desplazamiento no menos importantes. Lo que en Edipo suponía el asesinato del padre para poder conseguir en exclusividad a la madre, en *Macbeth* se convierte en un asesinato del padre sin la figura de la madre, pues lo que Macbeth desea es usurpar el puesto mismo del rey, su poder, su significación en la escala social humana. Hay que recordar que en la época en que se escribió la obra la escala jerárquica suponía no solo una ordenación social, sino una especie de orden cósmico en el que el rey ocupaba el primer lugar, un casi demiurgo colocado por el mismo Dios para gobernar al

pueblo. Por ello, lo que Macbeth ambiciona, empujado por las profecías, por la instigación de su mujer y por sus propios deseos ocultos, es sustituirlo, ponerse en su lugar y ocupar el primer puesto jerárquico, constituyéndose así el suyo en un deseo más global y definitorio que el del Edipo freudiano. Pero lo que en el Edipo de Sófocles ocurría *a pesar de*, es decir, contra la voluntad y las acciones conscientes del personaje, en Macbeth el complejo se torna plenamente consciente y va invadiendo poco a poco su voluntad primera. La persuasión de Lady Macbeth, que actúa en el lugar simbólico del deseo inconsciente, va ganando terreno hasta que Macbeth decide: «*I am settled, and bend up / Each corporal agent to this terrible feat*» (I, 7: 114). Es decir, que la tragedia se construye no por la fatalidad de un destino inevitable sino, más gravemente lesivo para la psique del personaje, por la voluntad del mismo: la tragedia de *Macbeth* adquiere así una dimensión de la que *Edipo rey* carece. El paralelismo con el Edipo freudiano se pone de manifiesto con los reparos que siente Macbeth ante el pensamiento del asesinato de Duncan, que ocupa el lugar simbólico del padre, y así, Macbeth se objeta a sí mismo y a su propio deseo las dudas que lo reconcomen: «*I have no spur / To prick the sides of my intent, but only / Vaulting ambition, which o'erleaps itself / And falls on the other*» (I, 7: 106). La misma Lady Macbeth explicita esta relación edípica en el reparo que ha experimentado en asesinar ella misma a Duncan: «*Had he not resembled / My father as he slept, I had done't*» (II, 2: 126). En su caso, el deseo adquiere otras connotaciones: el poder que ostenta Duncan ha de sobrevenirle a su marido, para lo que le insta a que cometa el crimen, y el hecho de que Duncan le recuerde a su propio padre impide que pueda cometer ella misma el asesinato, para lo que necesita que sea su esposo, que obtendrá el poder, quien lo actúe. En su personaje hay una lectura subliminal: la mujer posee el poder solo subsidiariamente y, al poseer de alguna forma más a su marido que a su padre, necesita que el poder lo ostente el primero.

Es inevitable evocar también en *Macbeth* el concepto freudiano que recoge Eugenio Trías de lo bello y lo siniestro. La belleza de lo siniestro se manifiesta en la obra formalmente por medio del lenguaje y por un fenómeno visual que se aprecia en todas las adaptaciones: la niebla. Esta esconde bajo su velo una realidad que se aprecia solo difuminada, distorsionada. De esta manera, al colocarnos ante ese mundo dramático que, como espectadores, podemos vislumbrar solo bajo espesas brumas, se nos induce a una identificación con el personaje, engañado y sumido en las dudas, que conduce al efecto aristotélico de la catarsis. En efecto, la obra de Shakespeare consigue una identificación cognitiva y también afectiva con el protagonista, de manera que todo el orden de valores se subvierte, y lo bello es feo y lo feo es bello. Y es que esa belleza de lo siniestro —la ambición, el engaño y un destino trágico— podría considerarse como la esencia misma de la obra.

La cuestión de la perspectiva es clave: si, por defecto, existe una identificación afectiva natural con el personaje central de una historia, del que conocemos sus pensamientos, deseos, contradicciones, que no suframos y gocemos con el bueno, sino con un tirano condenado a su autodestrucción se consigue por el procedimiento de observar cada una de sus luchas, dudas y resquebrajamientos, porque «*while we know a blameless king has been murderer, we are*

made to feel for the murderer's sufferings», dice Williams (1983: 13). En este punto Macbeth como personaje es particularmente rico, y se podría definir como la lucha dentro de una personalidad entre valores opuestos e irreconciliables, en este caso entre lealtad y ambición. La identificación con el protagonista/tirano está así íntimamente relacionada con la catarsis y la liberación de las emociones.

Los críticos afirman que la canción de las brujas procede de *The Witch*, de Middleton, a quien se pueden atribuir otros pasajes interpolados en el texto, y quizá la mano de otro autor explicaría extrañezas de estilo al final de la obra. A la posibilidad de añadidos al texto se suma también la de posibles mutilaciones del mismo, que pudieron ser debidos, bien a la censura, bien a ser el texto impreso una transcripción de una representación abreviada para el rey y su corte. Coleridge inició la discusión sobre la escena del portero, que él consideraba espuria, pero la corriente más común, que sigue entre otros Gordon Williams, sin embargo, es que lo son las escenas en las que aparece Hécate, pero no la mencionada, que tiene la función práctica que señala Muir (1979: xxiv): los actores principales debían cambiar su vestuario antes de volver a escena, además de la función del *comic relief*, sin el cual las escenas previas, de gran intensidad dramática, correrían el peligro de convertirse en melodrama. Y aun otra más profunda, ya que, simbólicamente y sin violar la unidad de lugar, el portero nos traslada desde Inverness a las puertas del infierno, «*for Shakespeare has only to tell us the name of the place we were in before. It is the gate of hell because Lady Macbeth has called on the murdering ministres, because Macbeth has called on the stars to hide their fires, and because hell is a state, and not a place, and the murderers might say with Mephostophilis –where we are is hell, / And where hell is, there must we ever be*» (xxiv).



El portero se dirige a abrir el castillo tras el asesinato de Duncan.

Macbeth, Roman Polanski, plano 231.

Por todo lo expuesto anteriormente, es fácil llegar a la conclusión de que, como dice Davies (1988: 15), el mayor, formidable reto para un adaptador de Shakespeare es conciliar la densidad del diálogo poético con un realismo convincente en un espacio cinematográfico. Y es que el teatro de Shakespeare, dice (1988: 2), es predominantemente un medio del lenguaje

hablado, e igualmente está demostrado por los largos años de cine mudo que el medio de la película no se basa en el diálogo, por lo que la escena shakesperiana actual puede reclamar con justicia que su esencia es la palabra hablada, pero la médula de la expresión cinematográfica es la imagen en movimiento. A esto se añade la difícil decisión de respetar los diálogos versificados u optar por adaptarlos a la tendencia naturalista de la caracterización en el cine, pues, como dice el director soviético Grigori Kózzintsev (citado en Davies 1988: 176), en las obras del bardo no solo aparecen reyes, príncipes y guerreros, sino también poetas, y estos llevan la poesía en su sangre. La duda ante esa disyuntiva no surge solo de la forma retórica del teatro, sino también, explica Manvell (1971: 141-2), de la necesidad de actualizar una forma de expresión que puede parecer anticuada al público actual, y considera el desafío más importante recitar el verso en primeros planos, que es la forma de expresión más reveladora que la actuación puede abarcar.

En ocasiones los versos se oyen, dice Styan (1996: 152) en un limbo que oscila entre un destinatario directo o indirecto, entre lo real y lo no real, como las de Macbeth a Lady Macbeth después del asesinato de Duncan:

MACBETH. **But wherefore could not I pronounce ‘Amen’?**

I had most need of blessing, and ‘Amen’

Stuck in my throat.

LADY MACBETH. These deeds must not be thought

After these ways: so, it will make us mad.

MACBETH. **Methought, I heard a voice cry, ‘Sleep no more!**

Macbeth does murth’r Sleep,’ –the innocent Sleep;

Sleep, that knits **up the ravel’d sleeve of care (II, 2: 30).**

En ellas Macbeth, continúa el autor, habla parcialmente a Lady Macbeth, que expresa una medida cautelar y urgente, y parcialmente a sí mismo entonando una estrofa rítmica, repetitiva, que cambia a un discurso de ensueño, no natural de un hombre angustiado: la forma de expresión de ambos está fuertemente contrastada y expresa un alejamiento de su esposa simultáneo a su discurso, que se hace más profundo y doloroso.

La historia de ambición, ascenso y caída, expresada con la belleza de un lenguaje poético en el original y en las adaptaciones de Orson Welles y Roman Polanski, finaliza con unas conclusiones nihilistas de la vida en labios de Macbeth –quizá respondiendo simbólicamente en su discurso a que él mismo ha despojado a la vida de su significado–, de las que el espectador puede obtener las conclusiones que desee, aunque el final de la victoria sobre él sugiera claramente el retorno a una escala de valores no subvertida, que se presenta igualmente en la versión de Kurosawa. Este, además, ya desde el principio, adelanta con el canto trágico de la primera escena la misma conclusión que se repite, recalando el mensaje, en la última.

13 TRES ADAPTACIONES DE *MACBETH*

... si puede establecerse un paralelo entre “un arte del lenguaje que, como el de Shakespeare, triunfa confiriendo a la palabra todo el poder mágico de la imagen, y un arte de la imagen que, como el cine, triunfa otorgando a la visión todo el sugestivo poder de la palabra”, hay que hacerlo a la manera de dos procesos inversos, cuyo acercamiento permite captar mucho mejor su antagonismo congénito. En efecto, Shakespeare no realiza la “unión” del *mostrar* y del *decir* como dos formas que se asociarían con vistas a una significación complementaria, a la manera del cine hablado. En él, lo visual es *función del decir*, está en el verbo, aunque a veces escape de él como de la rosa escapa su perfume; la imagen *depende* de una expresión verbal. En una buena película, por el contrario, es el decir el que está en la imagen o el que depende de una expresión visual (Mitry 1989: 417-8).

La misma fábula o argumento, con distintos matices que podrían evocar el concepto de variaciones en teoría musical, se expresa con grandes diferencias formales en las tres adaptaciones. La primera diferencia, la *in-mediatez* del teatro (García Barrientos 2001) versus el modo parcialmente representativo y parcialmente mediado del cine. En efecto: si los actores representan o, más bien, presentan un mundo de ficción y lo actúan interpretando unos papeles, no son los espectadores los que de forma directa observan la representación, sino que es la omnipresente cámara —álter ego del ojo y la mirada del guionista y del director— la que se convierte en mediadora de esa visión, que ya no es directa como en el teatro. La mediación, pues, si puede considerarse que técnicamente viene representada por la cámara, *personal* e *intencionalmente* queda constituida por el guionista y el director, uno u otro en mayor o menor medida dependiendo de la relevancia que adquieren en la obra final sus respectivas visiones y decisiones. Esta mediación es completa y cohesionada en el llamado *cinéma d’auteur*, en el que es el guionista-director-editor quien decide no solo qué historia va a contemplar el público, sino también la forma exacta en que lo hará, y quien determina no solo la materia y forma del contenido, sino también la materia y la forma de la expresión, constituyéndose en autor no único, pero sí principalísimo (junto con los actores y el resto del equipo artístico) de la obra. El segundo tipo de diferencias entre ambos modos lo constituyen las infinitas concreciones formales que puede adquirir la materialización del texto dramático y del guion de cine a las distintas versiones tanto teatrales como cinematográficas.

Siendo Shakespeare un autor que trata temas que atañen a la misma naturaleza del ser humano independientemente del tiempo, lugar o circunstancias en que haya nacido, sus obras son universales, válidas para cualquier época y sociedad. De hecho, las tres adaptaciones contempladas son fruto de directores de culturas y personalidades muy diferentes. Las versiones podrían ser consideradas distintas traducciones de un mismo concepto a distintos términos e idiomas. Pero esas diferencias no les despojan de su carácter de sinónimos con un mismo significado (aun con ciertos rasgos distintivos que lo hacen levemente diferente en cada caso), expresado en distintos significantes.

13.1 *Macbeth*, de Orson Welles

A film is a dream. A dream that is perhaps vulgar, stupid, dull and shapeless; it is perhaps a nightmare. But a dream is never an illusion (*Welles, 1952*).

En Orson Welles el teatro condiciona profunda y esencialmente todas las manifestaciones de su genio, observa Bazin (1973: 30-1), empezando, naturalmente, por el cine, por lo que no se puede comprender su *Macbeth* ni su *Othello* fílmicos sin hacer referencia a su experiencia escénica, que informa interiormente muchos aspectos de su estilo. Y, aún más exactamente, delimitándolo al isabelino, el teatro está en la base de su cultura y su sensibilidad. Mereguetti (2007: 57) piensa que Orson Welles se acerca más a Shakespeare alejándose progresivamente y también a la inversa, pues cuanto más se aleja de la literalidad de sus textos más se acerca a su verdadero espíritu: de esta manera, su trayectoria lo conduce del respeto de la estructura versificada de *Macbeth* y de una relectura de *Othello* hasta la contaminación extremadamente personal entre personajes shakesperianos y temas íntimos en *Chimes at Midnight* (1965). Consigna, además, que Shakespeare está constantemente presente en la vida de Welles, y que Joseph McBride opinó con razón que, cada vez que tenía que volver a hallar su identidad artística, el director volvía a Shakespeare. Y es que, afirma el mismo McBride (1972: 106), Welles veía a Shakespeare como su conciencia artística, el ejemplo consumado de su visión personal con toda la complejidad de la naturaleza humana y, como el mismo Shakespeare, deja claro en cada punto la estructura moral precisa bajo el que viven sus personajes. En palabras del propio director: «*I use Shakespeare's words and characters to make motion pictures. They are variations on his themes*» (citado en McBride, 109). El autor defiende asimismo que, si Welles varía el énfasis de Shakespeare para aliarlo al suyo propio, su intención no es la de distorsionar, atacar o ignorar el texto, pues el problema que explora en *Macbeth* y *Othello* y lleva a buen término en *Chimes at Midnight* es principalmente el de la integración y la estilización. Considera que los dos primeros films citados están en clara desventaja: *Macbeth* por las extremas restricciones presupuestarias y por una crudeza de tono que de alguna manera, sin embargo, ayuda a crear la atmósfera necesaria de la superstición monolítica, aunque dificulta a Welles para integrar su concepto del personaje de Macbeth con el de Shakespeare; y *Othello*, por la inadecuada sincronización del sonido, que requiere un trabajo evasivo de la cámara y desdibuja el impacto de gran parte del diálogo, así como por el problema de la conciliación de su lago con el del texto original (109).

Mirando retrospectivamente, Mereguetti (2007: 57) cree que la elección del bárbaro y vengador Macbeth para volver tras la cámara después de la bofetada recibida de Hollywood manifiesta en Welles «una voluntad de independencia y de revancha que sólo un territorio completamente diferente al de los *producers* y estrellas puede ofrecerle». Y es que con *Macbeth*, con sus decorados de cartón piedra, su humo y sus diálogos en verso «tan “inaceptables” para el buen sentido comercial de los estudios, Welles vuelve a los orígenes de su propia historia como director y recupera una independencia que no sólo es creativa sino verdaderamente ontológica». Efectivamente, si hay una característica que definió la producción del *Macbeth* de Welles fue lo

limitado de sus medios. El director, señala Bazin (1973: 85-8), se había esforzado en demostrar antes de abandonar Hollywood que podía ser tanto en cine como en teatro un director metódico y económico, pues ya había insistido hacía tiempo en la posibilidad de llevar a la pantalla a Shakespeare con un reducido presupuesto a condición de preparar minuciosamente la realización mediante largos ensayos y rodando casi continuamente, cuando los actores dominasen a fondo sus papeles y sus movimientos, bajo iluminaciones cuidadosamente reguladas. Mereguetti (2007: 57) indica que, para limitar los costes de producción y rodar en muy poco tiempo, Welles decidió en primer lugar representar el texto de Shakespeare en la University Theatre de Salt Lake City y, a continuación, con la misma compañía, filmar esa **puesta en escena para Republic Pictures, lo que sumaba un teatro “periférico” y una** sociedad especializada en films de serie B que le permitían recuperar momentáneamente esa libertad que Hollywood ya no quería ofrecerle. El rodaje duró desde el 23 de junio al 17 de julio de 1947, y lo que Welles, en suma, estaba a punto de inventar, para Bazin (1973: 85-8), con una anticipación no adecuadamente valorada en aquel momento, era la técnica de puesta en escena de la televisión, para lo que logró incorporar al proyecto –atractivo al menos por lo módico de su coste–, al director de una pequeña compañía especializada en *westerns* de tercera categoría en ese momento, la citada Republic Pictures. *Macbeth*, que no costó más que 75.000 dólares, se rodó en veintidós días sobre un plató improvisado después de cuatro meses de ensayos, y la obra, que en principio iba a ser interpretada por el Mercury Theatre, lo fue de hecho por un equipo de segunda clase que no se podía comparar con los diseminados por Hollywood. Bazin se lamenta a este respecto del gran papel que podía haber realizado Agnes Moorehead como Lady Macbeth, opinión con la que coincide McBride (1972: 116), que escribió que con Moorehead la película hubiese sido sin duda inmensamente mejor. En su ausencia, Welles confió el papel a Jeannette Nolan, una actriz de la radio que Bazin cree que no dio en absoluto la medida, mientras que el propio Welles encarnaba a Macbeth. El crítico francés (86-7) defiende que, a pesar de las irregularidades en el reparto, *Macbeth* es una obra enormemente atrayente tanto desde el punto de vista shakesperiano y teatral como desde el propiamente cinematográfico:

La consciente y acusada pobreza de medios, su voluntaria teatralidad, la extremada tosquedad del vestuario, la rusticidad de los decorados de cartón piedra y de la iluminación, sorprendieron desfavorablemente a la crítica, y tanto más cuanto que el film concurrió al Festival de Venecia de 1948 junto con el *Hamlet* de Laurence Olivier, que había sido realizado con extremado lujo y según una planificación rigurosamente inversa. Welles intuyó una opinión netamente favorable al famoso intérprete de la tradición shakesperiana y retiró en el último momento su *Macbeth* de la competición.

La dilación que sufrió la terminación del film, que no se finalizó hasta el verano de 1948 debido a que Welles viajó a Europa justo después de la realización, y cuyo montaje supervisaba desde Italia, contrarió gravemente a los directivos de la Republic Pictures. Por esa razón, cuando las primeras proyecciones de 1948 muestran que al público no le gusta escuchar versos shakesperianos **pronunciados con marcado acento escocés a base de “erres” vibrantes y otros**

varios sonidos guturales (fundamentales, según Welles, para romper con la tradicional dicción enfática del teatro), la productora impone al director doblar buena parte de los diálogos y acortar ciertas escenas. Así, el film, de 107 minutos, queda en 86 y se distribuye en septiembre de 1950 (Mereguetti 2007: 59-60). La versión original de Welles, sin embargo, es la que se puede encontrar hoy día y la que he utilizado para su estudio.

En cuanto al estilo de la película y lo que evocan sus personajes y sus decorados «cubiertos por brumas que nunca permiten adivinar un cielo en el que las estrellas puedan posarse», constituye literalmente, dice Bazin (1973: 87), un universo prehistórico de la consciencia. Para él, *Macbeth* está en el corazón de este universo equívoco, con su consciencia naciente, «a imagen de ese cieno, mezcla de la tierra y del agua» en el que el encantamiento de las brujas lo ha sumergido. Y este decorado, «que puede parecer feo, evoca, al menos por ese tema telúrico cuyas metamorfosis muestra, el drama metafísico de Macbeth» (87). El autor piensa que la ambigüedad psicológica del personaje de Welles por antonomasia, Kane, aparece en él totalmente purificada de sus incidencias biográficas, pues Macbeth, «sumido en sus crímenes, pero en el que sentimos, sin embargo, palpar un misterioso hálito de inocencia y como la fortuna de una gracia y de una salvación, traslada al plano más elevado de la ética y de la poesía el drama inicial de Kane» (87-8).

De manera que, a pesar de la pobreza de medios de producción y del ritmo inquietante del diálogo –pues gran parte de él parece **provenir del lado “equivocado” de la cámara**, dice Cowie (1978)– hay elementos para ensalzar la obra: su calidad extravagante, el respeto por los acentos escoceses, la autenticidad del vestuario (los cuernos en el casco escocés de Macbeth, las armaduras de placas circulares de metal, los soldados de pelo trenzado y escudos de hierro), el uso inteligente de extras y sus lanzas y estandartes, sugiriendo estrechamente fuerza y amenaza, y el sentido infalible de la psique de un hombre en proceso de desintegración, una cualidad que el film, concluye el autor, comparte con *Othello* (114-5).

Welles, además, según Mereguetti (2007: 57), no renuncia a ofrecer su propia lectura del texto teatral, sino que subraya la determinación con la que Macbeth decide rebelarse contra las fuerzas del mal que lo han arrastrado a un abismo cada vez más lóbrego, y transforma este retrato de la sed de poder del hombre y las intrigas de la mujer en una reflexión original sobre el nacimiento de la cultura y de la historia, «situando en el corazón de su lectura el conflicto entre el caos de las fuerzas sobrenaturales (encarnadas en las tres brujas) y el nuevo orden anunciado por el cristianismo» (59), para lo que inventa un personaje que no existe en la obra de Shakespeare, el religioso interpretado por Alan Napier, a quien confía la tarea de enfatizar ciertas articulaciones narrativas fundamentales (59). Efectivamente, la lectura que Welles hace del personaje de Ross lo convierte en una interpretación de la obra shakesperiana que es al mismo tiempo profundamente personal y conforme a su espíritu, de manera que hace explícito no solo un paralelismo oculto entre las ceremonias de las brujas y las oficiadas por Ross, sino que, por medio de ellas, expresa la dicotomía entre un pacto implícito con el diablo y la renuncia a él llevada a cabo en la ceremonia cristiana, enfrentando así a los personajes involucrados en el

primero –las brujas, Macbeth y Lady Macbeth– con el resto, encabezados por Ross como ministro oficiante.

Davies (1988: 86) cree que, mientras Olivier en su *Hamlet* da preeminencia al diálogo, Welles reduce drásticamente su complejidad en su *Macbeth*, y que donde Olivier visualiza para el cine una interpretación de la obra de Shakespeare, Welles visualiza su propia perspectiva sobre los temas que subyacen tras las energías de la obra. Ambas películas, en su opinión, pueden considerarse expresionistas, si el expresionismo consiste en darle forma al mundo exterior desde la construcción de un mundo interior dentro de él, aunque considera el de Welles mucho más convincente que el de Olivier, pues este se limita a dar a Elsinor una expresión espacial de la complejidad psicológica del protagonista, mientras que Welles desarrolla un estilo cinematográfico que remite al expresionismo clásico. Entre sus características, el aislamiento personal, el sentido de la desintegración, la obsesión con la muerte y lo vertiginoso de los ángulos de los planos y de la línea dentro del marco, que reflejan la visión del director de la obra y la turbulencia en la cual el carácter del espacio cambia con el estado emocional de Macbeth. A este respecto, el autor hace notar los símbolos que muestra el film, en los que sustancia y forma expresada se combinan: la cruz celta y las inusuales varas ahorquilladas de las brujas forman un significado dicotómico, dando identidad a las fuerzas del orden y del caos, así como la crucifixión figurada en los árboles del bosque o la corona de puntas de Macbeth figurando la corona de espinas, o la estructura con forma de espina de pescado invertida en el marco de la ventana tras el asesinato de la familia de Macduff, que aparece también, más marcada, en Dunsinane, cuya sombra se proyecta sobre la batalla final de Macduff y Macbeth y que podría simbolizar la complejidad del protagonista. De hecho, en el prólogo en *off* Welles introduce expresamente el contexto del cristianismo y lo hace también visualmente, pero Davies considera que este elemento va en detrimento de la historia por dos razones: porque desplaza el interés lejos de Macbeth y porque tuerce la escabrosa fuerza de la imagería del film de su descarnado y primitivo impacto (95-6). Sin embargo, y también en su opinión (96), ninguna adaptación de Shakespeare hasta el *Macbeth* de Welles había comunicado su esencia temática a través de una estrategia espacial, relegando a los actores y al desarrollo dramático del personaje a un segundo plano, aunque justifica que haya quienes la encuentren decepcionante al fracasar en alcanzar, bien una estatura teatral, bien un realismo espacial filmico. Y es que, como ya se ha visto, una de las principales dificultades que ha de afrontar la puesta en escena de una obra de teatro al ser llevada a la pantalla, si no la dificultad esencial, es la del decorado. De hecho, Bazin (1973: 96-7) cree que la mayoría de los fracasos del teatro filmado son imputables al desconocimiento de este problema, porque los convencionalismos de la acción y, sobre todo, de la palabra teatral, no se ajustan al realismo del espacio cinematográfico que el decorado delimita. En *Macbeth*, dice el crítico francés, Welles había decidido recrear a toda costa un universo artificial, un mundo cerrado sobre su propia finitud, como una gruta; en *Othello*, en cambio, el artificio está al aire libre y recreado a partir de una materia totalmente natural.

Davies (1988: 89) piensa que la negativa de Welles a localizar el vestuario y la decoración en el espacio o el tiempo otorga a la película el poder de una visión onírica: figura sin forma, presencia sin interpretación racional y sin un lugar relativo en el mundo de la perspectiva consciente; pero hay que recordar, no obstante, que tanto el vestuario como la cuidadosa conservación del acento escocés en la dicción de los actores evocan el contexto espacio-temporal de la obra original de Shakespeare, la Escocia medieval.

Sin embargo, una diferencia más importante que la contextual, hace notar Davies, es que el *Macbeth* de Shakespeare deriva gran parte de su tensión dramática de las decisiones de un carácter individual dentro del marco de un universo medieval cristiano, y en su opinión el film de Welles reduce inevitablemente la intensidad dramática limitando las opciones del protagonista y otorgando a las brujas un poder de manipulación sobre Macbeth: este poder se establece visualmente al comienzo del film cuando se representan con una pequeña efigie coronada a sus pies (83-6). La afinidad del film con la visión dramática, además, tiene otra consecuencia según el autor (89): disolver las polaridades morales que categorizan la acción; y, haciéndolo así, se evidencia la confusión **de la dicotomía ‘fair/foul’ establecida por las brujas en la escena de apertura de la obra**. Sin embargo, creo más acertada la interpretación que hace McBride de la escena: así, el autor (1972: 114-5) señala que las brujas meramente profetizan a Macbeth, y que no hay nada en el film que nos permita considerarlas como dueñas de su destino, de manera que sus sugerencias se limitan a despertar violentas fuerzas que Macbeth ha mantenido sumisas durante mucho tiempo dirigiéndolas a los fines legítimos de la guerra en lugar de hacia una ambición ilegítima. Además, continúa, Welles hace de las brujas algo totalmente diferente: en la secuencia de apertura, lo que aparece en casi todas sus películas como la indicación de “pecado original” y el establecimiento de una especie de paréntesis divino irónico a las acciones del héroe, son las manos de las brujas las que se ven moldeando una figura de arcilla en su olla hirviendo, dándole la forma de la figura de un niño y colocando una corona en su cabeza. Las brujas llevan varas drúidicas y están en una colina cuando Macbeth las encuentra por primera vez, mientras que el último plano del film las muestra de pie con sus varas en el remolino de niebla alrededor del castillo de Macbeth, reminiscente del de Kane. Con el personaje de Ross, continúa McBride, un sacerdote imponente de largas trenzas, se dirige a Duncan y a su corte en un conjuro (en realidad una oración católica común) de renuncia a Satanás «*‘and the other evil spirits who roam about the world seeking the destruction of souls’*». El aspecto final del ‘vudú’ Macbeth llega en el momento en que Macduff blande su espada en el cuello de Macbeth, y Welles corta a la figura de arcilla —la cabeza se corta, la pequeña corona cae al suelo y Macduff lanza la cabeza de Macbeth desde el promontorio—, transmitiendo el director una sensación de una incipiente sociedad vacilando peligrosamente entre el paganismo y una ética cristiana rudimentaria. Duncan es el prototipo del rey cristiano, pero lo es tan solo en la conciencia de Macbeth, incluso menos que en Shakespeare; y, si las brujas son al Macbeth de Shakespeare solo un catalizador para su ambición, en Welles son los

propios agentes de la destrucción de Macbeth, las fuerzas que lo han formado y que él no ha encontrado suficiente energía para superar (116).



Caracterización druidica de Ross.

Macbeth, Orson Welles, plano 474.

En cuanto a la interpretación actoral, McBride (1972: 113-5) opina que *Macbeth* se tambalea cuando la cámara se limita a observar los discursos de los personajes, y que la complejidad emocional de las palabras que los actores simplemente ignoran, a excepción de Dan O'Herlihy interpretando a Macduff, solo sirven para distraernos de lo directo de las imágenes. Para él, además, no hay sutileza en el juego, y considera que la actuación del director, que critica como poco más que adecuada, es similar a la de su *Othello*: paralizada y maníaca debido a que la *mise-en-scène* se calcula a lo largo de las líneas, crudas y directas. El autor opina también que Welles, por razones presupuestarias, hace moverse a sus actores mucho más de lo que mueve su cámara, y usualmente vemos a Macbeth en un primer plano extremo y a los otros personajes gravitando hacia él desde la distancia. La película, además, queda marcada por una abrumadora concentración en los primeros planos, resultado por una parte de la prisa y la desesperación, y, por otra, como factor primordial en la demostración del egocentrismo amoral del héroe (115).

Acerca de la actuación de Jeanette Nolan como Lady Macbeth, McBride (1972: 116) afirma que, al contrario que en *The Lady from Shanghai*, donde sí se hace creíble el paso de la seducción a la locura, todo cuanto se puede ver en la Lady Macbeth de Welles es una enajenación fatal, de manera que es una figura en el fondo de la conciencia de Macbeth y no hay

un sentimiento que exprese que ella signifique algo para él: cuando conoce su muerte y pronuncia su discurso «*Tomorrow, and tomorrow, and tomorrow*», Welles no nos muestra el rostro angustiado de un compañero mortal, sino grandes bancos ondulantes del niebla, «*as if her death is not a vision of the folly of pride but the sublime temptation of a dream-like merging into the shadows of a dim, unformed existence*» (117).



Intenso picado del protagonista, casi en plano cenital, simbolizando su progresivo aislamiento y derrota.

Macbeth, Orson Welles, plano 515.

En cuanto a las técnicas utilizadas, Davies (1988: 92-3) señala que Welles raramente usa movimientos de cámara, bien por lo limitado del presupuesto para la película, bien porque estaba influido por la representación teatral de la obra, teatralidad que queda reforzada cuando las tomas son largas y sin corte ninguno, como cuando Macduff recibe la noticia del asesinato de su familia o durante la escena de sonambulismo que protagoniza Lady Macbeth, dando la impresión de teatro fotografiado sin integrarlo en una estrategia espacial. Sin embargo, califica de ingeniosa su colocación en primer plano con respecto al segundo, al fondo, de su dama de compañía y del médico hablando de su enfermedad, considerándola una exploración del mundo consciente y del inconsciente, en el que la consciencia queda relegada a un segundo plano. Para el autor (90-1), asimismo, la brevedad de la cinta se debe en parte a los cortes en el diálogo y, de forma más interesante, al uso que Welles hace del montaje, responsable de la energía dramática y del ritmo de la primera parte del desarrollo por medio no de cortes abruptos, sino de

disoluciones, de manera que la fusión de la técnica de la cámara con la acción de la niebla se sostiene en el movimiento de una imagen a otra. Además, continúa, tanto los primeros planos como los contrapicados sirven al propósito de investir al personaje de Macbeth de estatura cinemática y transmitir la sensación de su progresivo aislamiento en sí mismo.



Expresivo contrapicado, dotando al personaje de grandeza épica y trágica.

Macbeth, Orson Welles, plano 572.

También respecto a las técnicas cinematográficas Davies señala que Welles refuerza en toda la cinta la exploración y la dimensión vertical con el uso de los picados y contrapicados, haciendo hincapié en la apertura de la dimensión vertical de forma recurrente y dando énfasis a la densa concentración de cruces altas y esbeltas llevadas por los acólitos del sacerdote y, más tarde, por el ejército de Macduff, que se mueve en una larga procesión en el horizonte en su marcha hacia Dunsinane (91-2). Así se confrontan los reinos opuestos de la luz y las tinieblas, como en la escena en que la cabeza cortada de Macbeth está llena de la luz de las antorchas del ejército (96), mientras que la única escena que enfatiza la horizontalidad y la presión del techo es la del banquete (92). Además, Welles utiliza el punto de vista, la cámara subjetiva, solo en tres breves instantes: en la escena de la daga fantasma; con la aparición de Banquo en el banquete –usando la cámara un movimiento continuo a lo largo de la distancia espacial, desusado en el director–; y la tercera, con Lady Macbeth esperando a su esposo tras el asesinato de Duncan (94-5).

Aunque la profundidad de campo ya había sido empleada antes, Welles la utiliza no tanto para mostrar su habilidad en resolver problemas técnicos cuanto para contribuir a la creación de un estilo altamente personal y articulado, de manera que, señala Bazin (1973: 20), su invención artística siempre se subordina a la consecución de una expresión intimista, a la creación de los personajes o a expresar una visión del mundo. En palabras del propio Welles:

People tend to think that my first preoccupation is with the simple plastic effects of the cinema. But to me they all come out of an interior rhythm, which is like the shape of music or **the shape of poetry. I don't go around like a collector picking up beautiful images and putting them together** (*Citado en Cowie 1978: 195*).



Figurilla representando a Macbeth en manos de las brujas.

Macbeth, Orson Welles, plano 31.

En una entrevista que Bazin hizo a Welles en el hotel Ritz en 27 de junio de 1958 (transcrita en Bazin 1973: 143-84), el crítico francés le pregunta si Macbeth, detestable y al mismo tiempo un poeta, no queda justificado en cierto sentido por esta cualidad, a lo que Welles confiesa: «Es despreciable hasta que llega a ser rey, y una vez coronado está perdido, pero a la vez se convierte en un gran hombre». Y continúa:

Hasta entonces es víctima de su mujer y de su ambición, la ambición es algo detestable, una debilidad: todos los que son víctimas de la ambición son, de una manera u otra, débiles. Shakespeare ha elegido siempre grandes temas; los celos: Otelo, la ambición: Macbeth.

Cuando hace rey a Macbeth estamos sólo en la mitad del tercer acto: quedan dos actos y medio en los que Shakespeare puede por fin respirar y decir: ya he acabado por fin con esta maldita ambición, ahora puedo ponerme a hablar de un gran hombre que sabe apreciar el buen vino.

En la misma entrevista, Bazin se mostró curioso acerca de la predilección de Welles en **interpretar lo que denomina como personajes “detestables” atribuyéndole una simpatía y admiración hacia ellos, ya que los defiende «mejor que un abogado»**. El director dio una interesante respuesta:

Todos los personajes que he interpretado y de los que hablamos, son formas diversas de Fausto y yo estoy contra todos los Faustos, porque creo que le es imposible a un hombre ser importante a menos que admita que hay algo más grande que él. Esto puede ser la Ley, puede ser Dios, tal vez el Arte, o no importa qué idea, pero debe ser algo más grande que el hombre. He dado vida a todo un linaje de egotistas y detesto el egotismo, el del Renacimiento, el de Fausto, todos los egotismos. Pero evidentemente un actor se encariña con el personaje que interpreta; es como un hombre que besa a una mujer, le da algo de él mismo, Un actor no es el abogado del diablo, es un amante, el amante de alguien de otro sexo. Y Fausto para mí es como otro sexo. Existen en mi opinión dos grandes tipos de hombres en el mundo y uno de ellos es Fausto. Yo pertenezco al otro grupo, pero al hacer Fausto quiero ser justo y leal con él, darle lo mejor de mí mismo y los mejores argumentos que pueda encontrar, porque vivimos en un mundo que ha sido hecho por Fausto. Nuestro mundo es faustiano (154).

13.2 Trono de sangre, de Akira Kurosawa

Sinyard (1997: 15) considera dos de las más emocionantes adaptaciones de Macbeth las de Kurosawa y Polanski, pues aunque, en su opinión, ambas dejan mucho que desear en términos de la poesía y del discurso del verso blanco, lo compensan con una imaginería visual tan vívida que lleva el ambiente de la obra hacia una vida vibrante y estremecedora.

Lo primero que llama la atención en la adaptación libre que Kurosawa hace del clásico shakesperiano es la traslación espacial, aunque conserve aproximadamente la misma localización temporal en el medievo. El paso espacial implica un cambio de códigos socioculturales muy importante. Manzano Espinosa (2008: 121) mantiene que la adaptación se hace especialmente interesante y la palabra cobra su pleno sentido al saltar el texto de una cultura a otra, de manera que el interés de *Trono de sangre* como la versión de Kurosawa del *Macbeth* de Shakespeare no reside en las pequeñas modificaciones que cualquier director añade a su versión cinematográfica, sino en que la lectura del director japonés se hace con arreglo a su cultura: es decir, se apoya más en la plástica que en la palabra o en los propios versos que componen la obra de Shakespeare, plástica que se encuentra hasta en las escenas más sangrientas, cuando al final el protagonista cae en su propia trampa. Davies (1988: 185) coincide con la autora al notar que la estrategia de Kurosawa es reducir el diálogo al mínimo y articular el drama a través de la manipulación de la realidad espacial, aunque considera que una hebra enfática de la teatralidad Noh corre a través de la película y establece la importancia de la

dimensión teatral de Shakespeare en el cine, de modo que el círculo de estrategias espaciales se completa. En opinión del autor (143), además, tanto en el *King Lear* de Peter Brook como en el *Trono de sangre* de Akira Kurosawa la obra de Shakespeare se acomoda a un espacio cinematográfico en el que se juxtaponen el mundo de la naturaleza con el mundo del hombre, pero, mientras que la obra de Brook busca una selectividad espacial con el fin de aumentar el efecto de diálogo, *Trono de sangre* encuentra una articulación del espacio que hace posible prescindir casi de este. Asimismo, considera un recurso recurrente para indicar la correspondencia cósmica con la acción la aparición de los truenos y las oscuras nubes en el cielo, mientras que el bosque se convierte en una proyección del espacio psicológico (153).

En contraposición con *Ran*, que Davies (154) cree que se aparta de lo que es el espíritu de *King Lear*, los dramáticos ascensos y caídas en *Trono de sangre* conllevan una remarcable e íntima conexión con la dinámica del *Macbeth* de Shakespeare. Los picos dramáticos de la obra se reflejan consistentemente en el film, y momentos como la llegada de Duncan a Dunsinane, que mueve a Macbeth a asesinar a Duncan, su confrontación con el fantasma de Banquo en el banquete, los intentos de Lady Macbeth de limpiar sus manos y el movimiento del bosque hacia Dunsinane son parte central del film y desarrollan su acción con la misma fuerza estructural que en el drama de Shakespeare. Cree, sin embargo, que no hay un equivalente dramático en la versión de Kurosawa, pues si *Macbeth* es, entre otras cosas, un drama sobre el poder de elección y el ejercicio de ese poder, el suyo, en cambio, es un drama sobre la verdad profética inevitable, y la película se titula con mayor precisión *El castillo de la Telaraña*. Donde Macbeth tiene elección, Washizu solo tiene destino, y esta distinción entre la obra de Shakespeare y el drama de Kurosawa se anuncia forzosamente al comienzo y al final de la película por el coro en que resuena el destino inevitable de los hombres ambiciosos, y proclama que sea una verdad que trasciende las circunstancias particulares de la historia (155). Pero estos cambios dramáticos tienen un propósito que el autor transcribe de una cita de John Gerlach:

Most of Kurosawa's changes are gauged to increase our sympathy for Macbeth so as to involve the viewer in an experience more psychologically acceptable. Although we are not likely to admit we would do what Macbeth has done, we can conceive ourselves being trapped, as was Washizu, by a deceiving set of circumstances. What Shakespeare has done is all the more difficult –he has made us find something of ourselves in a character whose avarice estranges us. In the words of Alfred Harbage we 'attach' ourselves to Macbeth because he is as 'humane in his reflections as he is inhumane in his acts'. Kurosawa eliminates the contrast between act and reflection and gives only acts performed in mitigating circumstances (Citado en Davies 1988: 155).

Pero si estas afirmaciones de Gerlach aparecen como profundamente ciertas –el protagonista aparece más como una víctima de la red tendida por Asaji aliada a las profecías de la mujer del bosque y de las mismas circunstancias que lo rodean–, es conveniente remarcar, sin embargo, que ese anuncio del coro trágico que cita Davies no implica, como tampoco lo hace la escena en que las brujas moldean la figurilla representando a Macbeth en la versión de Welles,

un determinismo absoluto, sino que siempre queda, cuando menos, un ápice a la libre decisión del protagonista. Se matiza así el canto y se contrasta con los acontecimientos de la historia como una previsión del destino humano por parte de las fuerzas sobrenaturales, no como una predestinación que le arrebatara totalmente la libertad de elección. En la versión de Kurosawa, simplemente, la presión sobre el personaje es mayor, y se sustenta no solo en el anuncio de la bruja o en la determinación del personaje femenino coprotagonista, sino también en las intrigas que efectivamente infestaban las luchas de los señores feudales, sugeridas oportunamente a Washizu por su mujer.

Davies (1988: 156) piensa que los cuatro elementos simbólicos esenciales en la adaptación de Kurosawa son la niebla, el bosque, los caballos y el castillo, y señala también la polaridad entre el castillo y el bosque, identificados con el mundo del hombre y el mundo de la naturaleza respectivamente y enfatizando sus diferencias en el tratamiento horizontal del primero y vertical del segundo, que identifica también con el mismo tratamiento espacial de Welles. Narrativamente hablando, Washizu visita dos veces el bosque y este lo visita finalmente, estableciendo primero una conexión militar, luego material y, por último, una conexión que hace patente la frontal oposición entre ambos. El autor (18), asimismo, opina que la estrategia espacial de Kurosawa está filosófica y psicológicamente integrada con la sustancia dramática de la trama, el tema y el personaje: los interiores son teatrales, mientras que la forma exterior del castillo en el paisaje, su arquitectura y su poder simbólico están revestidos del significado del desarrollo de la película, y el bosque se convierte en la sustancia temática, así como en la objetivización de la complejidad psicológica del protagonista. Así, considera este film como la conquista del realismo del espacio que defendía Bazin, y como un logro no solamente técnico, sino artístico.

La imaginería visual, constata, además, es muy poderosa. En el primer encuentro de Washizu con Asaji, ella está inexpresiva y totalmente quieta, calmada; la expresión de Washizu refleja una lucha interior. Pero como mejor se refleja esta lucha es con una imagen: *«A horse gallops wildly round within the courtyard stockade. In its evocation of powerful instinctive forces unnaturally contains, it is a most eloquent commentary on Washizu's emotional confusion»* (160). La expresión de Asaji y su contenida apariencia tiene reminiscencias del teatro Noh, lo mismo que su rostro inexpresivo evoca una de las máscaras de este teatro: apenas se mueve, pero cuando lo hace *«glides across the screen as a unified presence, totally committed to ambition»*, dice Marsha Kinder (citado en Davies 1988: 160). Existe, además, una función en la diferencia alternada de movimientos de Washizu y Asaji, que se intercambia en la escena previa al asesinato, en la que el espíritu de cada uno parece haber invadido al otro y Washizu está inmóvil, mientras Asaji se mueve casi espasmódicamente, continúa Kinder (citado en Davies 1988: 161): así, hay momentos de especial intensidad donde la influencia y el poder del carácter dominante se revelan a sí mismos **“infectando”** la postura, el movimiento y los gestos de la pareja sumisa. La equilibrada balanza del rol dominante desde Asaji hacia Washizu en esta escena central es coherente con el cambio en cada personaje de observador a agente —de

la *espera* a la *acción*–, y lo es también con el amplio desplazamiento de la dominación espectacular de Lady Macbeth hacia Macbeth en el desarrollo de la acción de la obra de Shakespeare (Davies 1988: 161). Existe, además, una polaridad entre movimiento y estatismo reflejada también con recursos técnicos: los planos lentos en el bosque que comienza a moverse se alternan con la rápida filmación de la caída por las escaleras de Washizu asaeteado (161). El bosque pierde al final las coordenadas verticales y horizontales de los caminos transitados por Washizu, simbolizando que el mundo de la naturaleza –un bosque avanzando– no puede ser percibido por la naturaleza humana ni tampoco vencido (161), y los movimientos de cámara siguiendo las saetas indican una alianza entre ellas, representando sus diagonales la ruptura del orden, como en la procesión de la llegada de Tsuzuki, en la escena de los soldados drogados por Asaji –que primero estaban ordenados horizontalmente–, o cuando el héroe-villano es asaeteado (162-3).

Las coincidencias con el teatro Noh se dan en unos movimientos, gestos y vocalización altamente convencionales. Asaji, además, está referida a la bruja en su actitud de extrema contención, y ambas mujeres están dramatizadas dentro de las convenciones del teatro Noh (Davies 164-5). Igualmente, en la danza en el banquete tras el asesinato de Miki, el artista baila según esas convenciones y recita una historia que se está cumpliendo en ese momento en Washizu. El teatro Noh representa lo cíclico e inevitable de un continuo miedo a la muerte y una naturaleza humana sin posibilidad de redención, muy distante del universo medieval cristiano de Shakespeare, explica Davies (166). Kurosawa, además, da cuenta Sinyard (1997: 16), hace un añadido ingenioso: Asaji se desmorona mentalmente no por sus remordimientos, sino debido al aborto que la deja sin esperanza de un heredero al trono que continúe su dinastía y que, por tanto, hace infructuosos sus asesinatos.

13.3 *Macbeth*, de Roman Polanski

De las tres adaptaciones de la obra de Shakespeare elegidas, la de Polanski es la que trata de conservar casi íntegro el texto original y procura conseguir, simultáneamente, una impresión de realismo absoluto tanto en el tratamiento del espacio como en el de las acciones. Y es que Polanski, señala Sinyard (1997: 16), estaba decidido en su versión de *Macbeth* a cortar los clichés teatrales para hacer una narración específicamente cinematográfica; pero debido al carácter de la obra, que Sandford (2009: 164) reseña que los estudios de postín consideraron como un melodrama escocés de 364 años de antigüedad y, por lo tanto, incapaz de conllevar el éxito que había supuesto *La semilla del diablo*, conseguir productores para la película resultó difícil. «*Polanski had been right: no one wanted to bankroll a Shakespearean film – even though the director was now a proven commercial success*», cita Leaming (1982: 78). Y es que, constata el mismo Polanski (1985: 381), «Si *Macbeth* siempre ha estado rodeado de toda una serie de supersticiones teatrales, los productores cinematográficos suelen hacer una mueca ante el solo nombre de Shakespeare». La película fue finalmente financiada por el grupo Playboy, que mantuvo una relación tensa con el director debido precisamente a ese deseo extremo de

credibilidad para la cinta: de hecho, relata Sandford (2009: 172), la exasperación de Víctor Lowmes, del grupo productor, iba en aumento a medida que visitaba los detallados decorados que se habían levantado en dos platós contiguos de Shepperton, y achacaban a Polanski, entre otras cosas, que se había pasado tres horas filmando una vela porque no parpadeaba como él quería. También Leaming (83) se hace eco de esa obsesión por el realismo citando una anécdota en la que el director cortaba continuamente la toma corrigiendo la forma en que un extra bebía de una copa. La autora concluye: «*For Polanski, it is the director who bestows important – not the actor*». También el coreógrafo de la acción, William Hobbs, decía que Polanski estaba encima de cada pormenor, que siempre montaba a los caballos y probaba el último accesorio de atrezzo antes de que lo hiciera el resto, y Martin Shaw añadía que «cuando el plano era cámara al hombro, por ejemplo, Roman le quitaba la cámara de las manos a su operador y lo hacía él. No podía contenerse...» (Sandford 2009: 168). Y si el director Polanski despertó la admiración general durante el rodaje de *Macbeth*, el hombre Polanski obtuvo críticas desiguales, señala el autor. Además de, al parecer, John Stride, un par de actores secundarios lo consideraban prepotente y dieron en llamarlo «“el polaco furioso”» (171).

El crítico John Reddington dio un matiz peyorativo a ese amor por el realismo de Polanski, tachándolo de introducir «*a reality so detailed that the eye and mind are satisfied, while the spectator's intuition, constructive imagination, and dreaming soul are simply not involved in the relationship at all*» (citado en Davies 1988: 17). Pero es que, señala Sinyard (1997: 16), Polanski manifiesta sus gustos como cineasta transformando *Macbeth* en una fascinante fusión de cine de terror (la fuerza del poder de lo sobrenatural) y cine negro (la lectura de los personajes y la atmósfera: la seducción de Lady Macbeth como carácter fuerte sobre el héroe débil pero ambicioso, confrontado con el mundo de la oscuridad). A pesar de las negativas de Polanski, Tynan sospechaba que creía en el mal como una fuerza dentro del mundo, reseña Leaming (1982: 77). Y, aunque algunos críticos opinaron que la obra, especialmente las escenas del asesinato de Lady Macduff y su familia, evocaba y fue quizá motivada por los macabros asesinatos en Cielo Drive de su mujer Sharon Tate, embarazada de ocho meses y medio, y sus invitados, a manos de Manson y sus seguidores durante el agosto anterior (Sandford 2009: 165), en realidad, según recuerda el mismo director, la terrorífica escena del asesinato de Lady Macduff y su hijo se basó en una experiencia de su niñez en la que un oficial de las SS registró su habitación en el gueto judío con el que vivía con su familia en la Polonia ocupada, «golpeando con su fusta a diestro y siniestro, jugueteando con mi osito de felpa y vaciando con indiferencia la sombrerera llena de panecillos prohibidos». El comportamiento de los sicarios de *Macbeth* se inspiraba en aquel recuerdo, relata Polanski (1985: 380).

Leaming (1982: 78) reseña que Tynan, coguionista con Polanski en su *Macbeth*, conceptuaba *Macbeth* como la obra de Shakespeare más sobrenatural aparte de *The Tempest*, y quería mostrar sus elementos ocultos de la manera más realista posible para dirigirse al público contemporáneo. Por ejemplo, para él era importante que Macbeth bebiera realmente la poción

de las brujas, algo que nunca se había visto hacer en escena, y lo que Macbeth ve –y normalmente también las brujas– es un punto de vista subjetivo, una alucinación debida a la droga. Pero Tynan buscaba también mostrar el mundo más allá de los personajes y sus intrigas, una lección que había aprendido del *Hamlet* del director soviético Grigori Kozintsev, que tanto Polanski como él admiraban. Siempre que fue posible, las palabras se tradujeron en imágenes cinematográficas concretas, y Polanski intentó convertir en imágenes esas partes de la obra que se relacionan obviamente con la acción y que en el escenario no se podían representar por limitaciones técnicas (78).

Así, copiando conscientemente el *Hamlet* de Kozintsev, Polanski y Tynan emplearon animales domésticos para sugerir la vida más allá del drama personal de Macbeth. La tarea del director incluía activar y coreografiar a los pollos, los gansos, las palomas y los perros; y, con su exigencia de precisión, a veces encontraba dificultades en conseguir que los animales se comportaran exactamente como él quería. Polanski necesitaba coordinar tanto los movimientos de los animales como la lluvia de la escena y cada movimiento y tiempo específico en relación a la acción, y la precisión del director llegaba a tal punto que, relata la autora (82-3), detectaba el más ligero detalle que supusiera una pérdida de verismo, de manera que cada escena se tomaba numerosas veces en costosa cinta a color. Una mañana, trabajando en una compleja tabla del interior de un castillo, Polanski parecía excesivamente perplejo, pero nadie se atrevió a preguntar por qué: habían estado rodando la escena durante horas, pero aún no se mostraba satisfecho. Y, aunque animado habitualmente, se quedó mirando fijamente el conjunto como explorando la abarrotada composición, buscando algo que aún no había identificado y prestando poca atención a las sugerencias que le hacían filmando la escena una vez más antes del almuerzo. «*No, no, it's wrong*» murmuró Polanski. Cuando lo oyeron, el equipo retrocedió temiendo que montara en cólera. Pasaron otros **cinco minutos en silencio**. «*Excuse me, Roman ... can we, uh ... we've got everybody in position now ...* *No!*», gritó Polanski saliendo del set. Entendieron que debían permanecer donde estaban, y quince minutos más tarde volvió arrastrando un enorme saco y durante unos minutos se dedicó a acumular cenizas debajo de los braseros que formaban parte de la escena y que se supone que tenían que haber estado ardiendo toda la noche. Sin cenizas debajo de ellos, la escenografía hubiera estado incompleta, la clase de fallo que perturbaba a un director como Polanski, relata Leaming (81-3). Otros colaboradores reconocían en estos detalles a un genio, y Sandford (2009: 163) afirma, por los comentarios de Henri Charrière, que era «un dictador benévolo», o incluso que, en el fondo, era un muñidor que «lo hacía todo él solo». Tynan lo consideraba como un colaborador intuitivo además de un líder inspirador, uno que tomaba en consideración todas las propuestas, de cualquier procedencia: «En todas partes, en todo momento. Por completo. Todo por el bien de la dichosa película» (168).

Leaming (81-2) cuenta que durante dos semanas Polanski y la compañía trabajó en castillos que él y Braunsberg habían descubierto en Northumberland y en la cercana Holy Island, y que tanto Polanski como Tynan esperaban desarrollar un fuerte contraste visual entre

los castillos que Macbeth habitaba antes y después de ser nombrado rey. Para el primero se seleccionó el castillo de Lindisfarne, en Holy Island; para el segundo, el castillo de Bamburgh, en Northumberland. Más tarde, cuando se completó la película, Tynan sintió que el contraste no se había logrado, confundiendo un castillo con el otro. Y es que, trabajando la ubicación a gran escala, Polanski se quejaría posteriormente de que habría preferido el estudio, donde hubiera podido concentrarse en el personaje en lugar de en el telón de fondo para la acción. El resto de las veinticinco semanas de rodaje se llevó a cabo en los estudios Shepperton, donde el diseñador de producción Wilfrid Shingleton construyó cuidadosamente los interiores y exteriores para captar la atmósfera auténtica de la época.

Es muy reveladora la forma en que se hizo el *casting* para los actores principales. Los de *Macbeth*, como en películas anteriores de Polanski, eran actores capaces, cuya reputación no era de primera magnitud (Sandford 2009: 167). El director, citan Leaming (1982: 79) y Sandford (2009: 164), veía a Macbeth como un guerrero joven de expresión franca que se ve gradualmente arrastrado por un torbellino de acontecimientos a causa de su ambición: «*When he meets the weird sisters and hears their prophecy, he's like the man who hopes to win a million – a gambler for high stakes*» (Leaming 1982: 79). La autora hace notar que tanto Polanski como Tynan buscaban enfatizar el conflicto generacional y la juventud del protagonista, lo cual, pensaban, haría interesante el film para una audiencia joven. En palabras del propio director (1985: 379-80): «En la película, Macbeth y su mujer son jóvenes y bien parecidos... no, como en casi todas las producciones teatrales, maduros y agobiados por el peso de la fatalidad. Lo hicimos con un propósito deliberado. Como decía Tynan: “Ellos no saben que están metidos en una tragedia; creen que están a punto de alcanzar el triunfo vaticinado por las brujas”. En este sentido, la tragedia estribaba en el hecho de haber descubierto –mientras intentaban llevar a la práctica la profecía de las brujas– una oscura faceta de su carácter, cuya existencia jamás habían sospechado». En cuanto a Lady Macbeth, continúa Leaming (80-1), Polanski no estaba satisfecho con las actrices que estaba entrevistando, pero cuando Francesca Annis leyó sus líneas y Tynan observó: «*like a little girl*», Polanski quedó encantado: esta cualidad infantil sería la forma en que manipularía a su esposo. Revisando la cinta, el *London Observer* describiría a Annis como «*a vulnerable troubled child' possessing a 'nymphetish quality'*». Como Mia Farrow en *Rosmary's Baby* o Nastassia Kinski en *Tess*, ella representaba la fantasía femenina de Polanski, y el resultado fue una variante polanskiana «*‘decididamente excéntrica’*» de uno de los más poderosos caracteres femeninos jamás creados en la literatura inglesa, remarca la autora. Y es que, como en *Knife in the Water* o en *Cul de Sac*, Polanski estaba interesado en las tácticas femeninas de humillación y manipulación: arrastrado por una mujer sexualmente atractiva, Macbeth sería conducido a probar lo que Tynan llamó como su «*‘machismo’*», y el mismo Tynan decidió que no había ninguna razón textual para seguir la tradición de elegir actores de más edad, que interpretaban los papeles únicamente porque tenían más antigüedad y nivel en las compañías teatrales (79-80). Leaming señala, asimismo, que Polanski y Tynan decidieron darle vida a la escena de sonambulismo de Lady Macbeth

dejándola desnuda, y que si Tynan justificó este hecho alegando que no había camiones de la época de Macbeth, la autora piensa que se trata de una racionalización espuria, ya que probablemente Lady Macbeth habría dormido en ropa interior, de manera que lo considera de dudosa autenticidad (81). Sin embargo, creo que puede hacerse otra lectura por la que este hecho adquiere un potente sentido metafórico: Lady Macbeth, que había estado despojada psíquicamente de la consciencia plena acerca de las consecuencias de sus actos, recobra la vestidura psíquica del discernimiento y, simultáneamente, queda desnuda físicamente, para verse incapaz de asumir la culpa y quedar semiinconsciente con respecto a sus facultades mentales. El paralelismo que consigue Polanski no puede ser más sugestivo.

14 LOS CÓDIGOS EN LAS TRES ADAPTACIONES

Voy a tratar de realizar a continuación un somero repaso de las variaciones que experimentan los códigos en cada una de las tres adaptaciones de *Macbeth* elegidas, así como los elementos más destacados de esos elementos códicos.

En cuanto a los códigos derivados de la cámara, se puede observar una sutil diferencia entre las versiones de Welles y Kurosawa. En opinión de Davies (1988: 159), los movimientos de cámara horizontales y verticales de las versiones de ambos directores están dotados de significado. En cuanto a la composición, sin embargo, se puede observar una clara horizontalidad compositiva en el director japonés –solo rota en ocasiones para remarcar ciertos aspectos de la obra–, contrapuesta a la predominante verticalidad que emplea Welles. Así, Kurosawa incide en la verticalidad únicamente en algunos momentos, por ejemplo, con el extremo contrapicado para observar cómo se filtra el sol desde lo alto a través de la niebla que cubre los árboles en las primeras escenas y que se dirige a un cielo desde el que parecen venir las risas amenazantes antes de que Washizu y Miki encuentren a la mujer en el bosque, verticalidad remarcada, además, por la flecha que Washizu lanza a ese mismo punto inalcanzable. También se incide brevemente en la composición vertical en la escena de la desaparición de la mujer, que parece haberse elevado o desaparecido en el aire (planos 120-121), o cuando Washizu se levanta sobresaltado ante la noticia de que su mujer ha sufrido un aborto (en la que se observa una interesante composición en el encuadre, en forma de T) (planos 395-396). La extrema horizontalidad de los decorados se rompe también con una leve e insignificante verticalidad de las figuras humanas: en el plano 441 un mensajero, postrado ante Washizu, anuncia que su ejército ha abandonado sus puestos en el bosque de la Telaraña, y también se remarca posteriormente esa verticalidad con las figuras del ejército portando lanzas mientras Washizu sube a mirar por un ventanuco del castillo, cerca ya de su derrota. Además, tal y como consigna Gutiérrez Carbajo (1999: 542), en contraste con Welles, Kurosawa privilegia los planos generales frente a los primeros o primerísimos planos, y opta por lo estático, lo hierático y la pura expresión gestual a las secuencias dinámicas. En Kurosawa, así, la información que nos permite descifrar en carácter de un personaje «nos la proporcionan más los gestos que el discurso

verbal» (542). Se puede deducir, por ello, la importancia del código prosódico, cinésico y proxémico en las diferencias constitutivas de las distintas adaptaciones.



Welles solapa las escenas de la primera aparición de las brujas con el anuncio de Ross a Macbeth y Banquo.

Macbeth, Orson Welles, plano 48.

Es curioso comprobar cómo las brujas desaparecen de la vista de Macbeth y Banquo en la primera aparición en la obra de Shakespeare, que se hace tanto por medio de una acotación («*Witches vanish*» I, 3: 78) como por medio del diálogo de Macbeth («BANQUO: ...*Whither are they vanish'd?* MACBETH: *Into the air...*» I, 3: 78). En la escena shakesperiana es probable que esta desaparición se efectuara por medio del trucaje de la rampa, que se abriría para que las tres mujeres desaparecieran repentinamente de la vista de la audiencia. En las tres versiones la concreción se hace de forma distinta. En Welles las brujas no desaparecen, sino que, tras el encuentro de Macbeth con Ross y Angus y su nombramiento como Thane de Cawdor (planos 55 a 78), al que han asistido y contemplado con atención, saludan al final de la misma manera que lo han hecho al principio con un grito estridente: «*Hail!*» (plano 79), para pasar con un fundido en negro a la siguiente escena, en que Macbeth dicta a Ross la carta para Lady Macbeth.

En Polanski las brujas tampoco se desvanecen literalmente, sino que bajan a una cueva soterrada en la que se ocultan de las miradas de Macbeth; la tercera bruja, a su requerimiento de más información, ha respondido con un gesto obsceno antes de cerrar la puerta tras ella (plano 69). Kurosawa es el que se ciñe más literalmente en este punto a la acotación y al diálogo

shakesperiano, pues la bruja, tras predecir a Miki que su hijo gobernará el castillo de la Telaraña, se desvanece efectivamente en el aire (planos 120-121). El director hace uso de un hábil montaje en el que el viento arrastra el manto luminoso de la anciana, que se ha levantado, simulando el plano un elevamiento sobrenatural sobre la tierra. Después un primer plano del manto volando posibilita (al final del plano 118) un corte imperceptible en el que, en la siguiente escena, donde Washizu y Miki aparecen en la misma postura, la anciana ya haya desaparecido (plano 119). Es solo por medio de esas técnicas cinematográficas específicas de los códigos del montaje que se hace posible esa concreción literal del texto de Shakespeare y que el espectador recibe la impresión de que la anciana se ha desvanecido literalmente en el aire, tal como figura en el original.

La tendencia de Welles de filmar en profundidad de campo se manifiesta plenamente en su *Macbeth*. Así, aunque emplea también en muchos planos el montaje analítico —el que prima absolutamente en Kurosawa y Polanski—, es decir, el que hace uso de un mayor fraccionamiento de la realidad para mostrarla en distintas escalas de planos para pasar de mostrar unos personajes u otros, en Welles sobresalen largas secuencias que hacen prevalecer el montaje sintético. La longitud de los planos en las tres películas es moderada (compárese la diferencia entre los 648 planos de Welles con una duración total del film de 1:42:39 con los 549 de Kurosawa, con la duración total de 1:44:49, y la de Polanski, con 746 planos con la duración total de 2:14:26). En el plano 207, en el que se muestran los sucesos y acciones centrales de la obra, Welles muestra en una sola e ininterrumpida secuencia multitud de acontecimientos: las vacilaciones antes de cometer el asesinato; el asesinato mismo en estado latente; el olvido de las dagas, que Lady Macbeth toma para colocarlas donde los centinelas; la llegada de los nobles, el descubrimiento del crimen y su proclamación pública. Como no podía ser menos, el plano es de larga duración, pues si se inicia en 0:24:00, el siguiente (plano 208) comienza en 0:33:58, tomando un tiempo total de 7:58, un verdadero prodigio que solo la pericia de un gran director como Welles puede realizar sin fisuras y sin que los acontecimientos, que llevarían toda la noche y estarían plagados de microelipsis, dejen de tener credibilidad ni fuerza dramática.

Puede considerarse que los montajes de las tres versiones son simplemente narrativos, pues la manipulación de los planos en orden a crear expresiones o relaciones de ideas queda siempre supeditada a la correcta narración de los hechos, que son los que adquieren preponderancia. Sin embargo, el añadido de Polanski al final de su película (planos 739 a 746) que muestra a Donalbain reproduciendo el ciclo de ambición ya vivido por Macbeth, resalta la función ideológica con una idea añadida totalmente original del director francopolaco, acorde sin embargo con la obra total de Shakespeare. Solo Kurosawa rompe la secuencia cronológica de los hechos en la expresión introductoria y final de la cinta.



Macbeth dicta la carta a Ross, que la redacta con pluma.

Macbeth, Orson Welles, plano 80

En cuanto al código lingüístico escrito, en la versión de Welles es Macbeth quien dicta a Ross la carta destinada a Lady Macbeth; y es que en el medievo solo algunas personas sabían leer y escribir, actividades en todo caso no muy necesarias a un guerrero. De hecho, en ocasiones se contrataban los servicios de un escribiente, por lo que esta escena se hace muy creíble, ya que Ross, como ministro cristiano (la profesión que le otorga Welles en su versión), debía saber tanto leer como escribir. En la versión de Polanski no solo aparece la carta de pergamino dirigida por Macbeth a su esposa, sino también otros dos mensajes escritos en cartas lacradas que dirigen a Macbeth (planos 531 a 538) previamente a ser sitiado. Además, Lady Macbeth, ya perdido el equilibrio psíquico, relee la carta del comienzo (plano 119), pero en un tono totalmente distinto, temblorosa y sollozando (planos 584 y 585), adquiriendo la repetición de su lectura un matiz expresivo de contraste muy destacado.



Lady Macbeth relea la carta.

Macbeth, Roman Polanski, plano 584.

El único testimonio del código lingüístico escrito en la versión de Kurosawa, en cambio, consiste en la inscripción en escritura japonesa en la escultura monolítica que evoca la antigua localización del castillo de la Telaraña y en la que se consigna este mismo nombre. La inscripción está en caracteres japoneses y reza «El castillo de la Telaraña», mostrado en plano detalle. Son, en todo caso, junto con los cantos trágicos del comienzo y del final, escenas que no corresponden al contexto temporal de la historia principal, sino a un tiempo posterior indeterminado en el que el castillo de la Telaraña ha sido destruido y no quedan ya más que las tumbas que sugieren la muerte y su destrucción.



Inscripción en el poste conmemorativo donde el castillo de la telaraña.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 7.

Por el hecho de la aparición de múltiples mensajeros que llevan mensajes orales y no escritos se puede deducir, quizá, que en el tiempo en que el director sitúa la historia aún no se había desarrollado el uso la lengua escrita suficientemente como para que su uso se incorporara a la vida diaria (véase, por ejemplo, el plano 284, en que un mensajero lleva a Washizu el recado oral de Asaji).



Un mensajero lleva a Washizu un mensaje oral de Asaji.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 284.

Los códigos lingüísticos orales que conforman el diálogo sufren modificaciones leves en los casos de las adaptaciones de Orson Welles y Roman Polanski, pero Akira Kurosawa opta por dar a la expresión una forma totalmente nueva y no vinculada al lenguaje shakespeariano. También en los códigos proxémico, cinésico y prosódico *Trono de sangre* es la obra que más difiere de las demás, puesto que, al situar la acción en el Japón feudal, los gestos y distancias se adaptan a la cultura oriental, usuaria de códigos muy distintos a los escoceses que reflejan tanto la obra original como las películas de Welles y Polanski. Compárese, por ejemplo, la nula distancia entre Lady Macbeth y su esposo cuando esta intenta persuadirlo para cometer el asesinato de Duncan en las versiones de Welles y Polanski con la gran distancia que guarda Asaji con respecto a su esposo. Es remarcable también la fidelidad que intentó mantener Welles al acento escocés, ajustando con realismo el código lingüístico que, quizá, también intentarían respetar los actores en las representaciones teatrales en tiempos de Shakespeare.

En cuanto al código prosódico, la risa estridente de la bruja de Kurosawa contrasta con la entonación que adquiere en algunos momentos de su profecía, en que su voz se hace grave y singularmente inquietante. El director ha conseguido ese efecto por medio de la manipulación del sonido, que no sería posible en una obra de teatro más que por medios específicamente audiovisuales. El efecto conseguido con un contraste tan marcado resulta, al mismo tiempo, amenazador y evocador de lo sobrenatural. En *Trono de sangre*, además, se puede observar una gestualidad exagerada, más propia del teatro Noh que de la cultura japonesa: los personajes hablan a gritos en muchas ocasiones, y el hieratismo extremo en las posturas se contrapone en otros momentos a una gestualidad exagerada y casi espasmódica. También las posturas difieren enormemente de las consideradas normales en los códigos sociales occidentales: así, los miembros del consejo real y los soldados se sientan con las rodillas y las piernas extremadamente abiertas, resultando de ello un marcado contraste con la actitud servil de los sirvientes, de los segadores y de las mujeres, que se postran ante los miembros más altos de la jerarquía social.



Diferencias en los códigos proxémicos.

Macbeth, Orson Welles, plano 486.

En Polanski, además, y en cuanto a los códigos proxémicos, Lady Macbeth acaricia el rostro de Macbeth después de su pesadilla con Banquo, con una cercanía tierna y afectuosa (planos 289-292), mientras que el japonés Kurosawa, en comparación, los hace aparecer fríos y

distantes. El matiz que da Welles a la relación entre el matrimonio es más sexual: así, la exhortación de Lady Macbeth «*To bed, to bed*» (plano 479) adquiere una connotación que no existe en las otras versiones, y es precisamente tanto por los códigos proxémicos (susurra casi en los labios de su marido) como por los gestuales. Ambos esposos, además, aparecen besándose en los labios, un tipo de intimidad que no podría mostrarse nunca en los encuentros en público en la versión de Kurosawa debido a las características de la cultura japonesa, que se reflejan en sus códigos sociales, muy restrictivos en cuanto a la demostración pública de los afectos.



Diferencias en los códigos proxémicos.
Macbeth, Roman Polanski, plano 289.



Contraplano.
Macbeth, Roman Polanski, plano 290.

A este respecto, Gielgud (2001: 85) relata que en una representación de la obra en Edimburgo le ocurrió una anécdota graciosa ante el público constituido por dos grandes colegios, que rieron cuando, representando a Macbeth, entró a saludar con un beso a Lady Macbeth. ¿El motivo? Una carta en el periódico *The Scotsman* decía: «Entendemos los sentimientos del señor Gielgud, pero quizá no se haya dado cuenta de que en Escocia las parejas casadas no se besan en el desayuno». Este incidente pone de manifiesto tanto la importancia de

la adecuación a los códigos sociales que rigen en el contexto en que se quiere situar una obra como su incidencia negativa en la recepción en el caso de una inadecuación a ellos.



Diferencias en los códigos proxémicos y cinésicos orientales.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 145.

El código de las artes adivinatorias es fundamental para el significado final tanto en el *Macbeth* de Shakespeare como en las versiones adaptadas. La significación en las tres adaptaciones no sufre más que ligeras variaciones, quedando el sentido central intacto. El concepto de libertad versus destino que introduce graves dudas en la mente de Macbeth y que es el *Leimotiv* de la obra deja, no obstante, un resquicio a su elección, que queda, sin embargo, mucho más reducida en la versión de Kurosawa. Paralelamente, en su adaptación hay un mayor lugar para las creencias supersticiosas, que se transmiten en la fe por parte del ejército hacia la misma profecía que ha engañado a Washizu y que le ha asegurado que no será vencido hasta que los árboles del bosque se aproximen para atacar el castillo de la Telaraña (planos 451-456), a lo que su ejército ríe (plano 457) mostrando que cree ciegamente la predicción. Así lo demuestran, igualmente, las constantes referencias a los malos o buenos augurios (planos 342; 474; 476), que los personajes creen ciegamente.

Asimismo, Kurosawa hace oír repetidamente en su versión una frase—«*Every samurai longs to be the master of a castle*»—remarcando lo normal del deseo del protagonista. La preponderancia en ese deseo la adquieren sobre todo Asaji y la incitación o predicción de la anciana. Y, mientras Asaji habla insuflando temores sobre lo que Miki puede hacer, un caballo

fuera, guiado por un jinete, da vueltas al patio repetidamente (plano 151 y 152) en un símbolo del pensamiento en circular, obsesivo, y también de la red que se está tejiendo en torno a Washizu, cuya ambición, refrenda Asaji, anida ya en su corazón.



El caballo en el patio dando vueltas figurando el pensamiento obsesivo de Washizu.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 152.

Los códigos sociales de la amistad, en cambio, son muy semejantes en las tres obras. En la versión de Kurosawa, cuando Asaji trata de disuadir a su esposo de la intención de nombrar al hijo de Miki como su sucesor en la posesión del castillo de la Telaraña (plano 329), Washizu aduce que tiene una deuda con él, ya que sin su ayuda no hubiera podido tomar posesión del castillo. La amistad, por tanto, como bien universal, se manifiesta en ese mundo de guerreros por medio de alianzas que aseguran la llegada del amigo al poder, cuya lealtad, argumenta Washizu, asegurará nombrando a su hijo como su heredero del castillo de la Telaraña. Y si en Kurosawa es Asaji quien no está dispuesta a admitir haber manchado sus manos con sangre para que otro hijo herede el poder y el castillo, tanto Welles como Polanski hacen que sea el mismo Macbeth, como en el original, el que se niegue a haber manchado sus manos de sangre para beneficiar al hijo de Banquo: «*Thence to be wrenched with an unlineal hand, no son of mine succeeding. If it be so, for Banquo's sons have I defiled my mind. For them the gracious Duncan have I murdered*» (Polanski, plano 278). Y en la versión de Welles: «*Thence to be wrench'd with an unlineal hand, no son of mine succeeding. If 't be so, for Banquo's issue have I filed my mind. For them the gracious Duncan have I murder'd; put rancours in the vessel of*

my peace only for them and mine eternal jewel given to the common enemy of man, to make them kings, the seed of Banquo kings!» (plano 254), en una expresión mucho más enfurecida que la de Polanski.

El código cromático se manifiesta en cualquier cinta, en primer lugar, en la decisión del director de rodar en blanco y negro o en color. La opción de Welles por el blanco y negro puede ser atribuida al momento en que se realizó la película, cuando el color aún no se había impuesto como la elección no marcada; la decisión de Kurosawa, en cambio, aparece en todo caso como deliberada. De hecho, el director japonés relata que dudó en hacer la película en color —su adaptación libre de *King Lear*, por ejemplo, fue filmada de esta manera—, pero finalmente acabó decantándose por el blanco y negro. Y es que esta modalidad cromática, reseña Manzano Espinosa (2008: 26) se ha usado en el cine expresionista en una suerte de gramática maniquea del bien contra el mal, pasando posteriormente a convertirse en el distintivo del héroe, como en *Matrix*, *X-Men*, *Aeon Flux*, etc.

Welles, además, emplea una iluminación expresionista dirigida a los rostros en primeros planos que aporta un gran contraste e incrementa el dramatismo del blanco y negro, y su uso de sobrecogedores claroscuros y primerísimos primeros planos provoca que los gestos de los actores adquieran especial relieve. Son frecuentes los efectos visuales de relámpagos, así como la luz que se vislumbra entre espesas neblinas. Macbeth y Banquo van a caballo y llevan armaduras y cascos con cota de malla, siguiendo los códigos del vestuario escocés medieval, mientras que Ross, evocando a los personajes drúidicos que habitaban la región durante la Edad de Hierro, lleva largas trenzas y un gran bastón, mientras que las brujas están vestidas con largas túnicas y sus largos cabellos canos están sueltos. Lady Macbeth utiliza túnicas medievales que marcan su silueta, y su expresión corporal y gestual ofrecen la impresión de una gran resistencia y fuerza contenida.



Expresivo claroscuro.

Macbeth, Orson Welles, plano 140.



Intenso claroscuro del protagonista.

Macbeth, Orson Welles, plano 199.

Kurosawa, aunque también se decanta por el blanco y negro, no incide tanto en esa iluminación expresionista, sino que hace primar el realismo. Solo en las escenas en las que aparece la bruja o Asaji se introduce este elemento que remarca el carácter sobrenatural de los sucesos, y entre ambas mujeres se establecen fuertes paralelismos tanto por medio de la iluminación como de los códigos prosódicos, cinésicos y proxémicos. Así, las dos hablan con gran lentitud y guardando una gran lejanía con su interlocutor, con el que no establecen un contacto visual en ningún momento. Esta característica define y distingue fuertemente la versión de Kurosawa de las de Welles y Polanski, en las que la cercanía entre los protagonistas se acompaña de un tono humanizado. El de Asaji, en lugar de equivaler a un personaje degradado, parece equipararse implícitamente con el mundo sobrenatural de la bruja, un mundo superior en conocimiento, pero también en maldad.

También Polanski hace uso de intensos claroscuros, pero estos no se dirigen tanto a conseguir un film expresionista cuanto a remarcar el realismo de la iluminación medieval, en la que los fuertes claroscuros responden a una iluminación de interiores por medio de la luz de las antorchas. De igual manera, los tonos intensos rojizos simulando el atardecer en el plano 415, con los esposos ya en la cama, contrastan con el plano posterior (416), en el que impactan los tonos fríos del alba, cuando Lady Macbeth, en la almena del castillo y en una postura que rememora a aquella en que invocaba a los espíritus del mal (planos 154 y 155), contempla con gesto preocupado a Macbeth cabalgando hacia su segundo encuentro con las brujas (plano 417), en una escena previa a su total desmoronamiento psíquico.



Plano de la invocación a los espíritus del mal.

Macbeth, Roman Polanski, plano 153.



Contraplano de la invocación a los espíritus del mal.

Macbeth, Roman Polanski, plano 154.



Notable cambio de expresión en Lady Macbeth.

Macbeth, Roman Polanski, plano 417.

Los códigos de la textura se reflejan sobre todo en la versión de Polanski, en la que contrastan los tejidos delicados y de suave apariencia de las capas de armiño y otros suntuosos tejidos vinculados con el lujo y el poder en las escenas de los banquetes, contrapuestos sobre todo a las texturas rígidas, frías y fuertes de las armaduras de guerra y también a los vestidos raídos y ásperos de los sirvientes o de los asesinos. El mundo de la guerra se contrapone al del servicio, y ambos al del poder, que se asocia tanto a texturas ostentosas como a los materiales nobles de las medallas o las copas con las que brindan los comensales en los banquetes. Otra contraposición importantísima es la que enfrenta ambos mundos con el de las brujas, al que se asocian elementos como la sangre y otros explícitamente repulsivos, como la olla en la que hierven, junto con veneno, un sapo, el ojo de un tritón, un dedo de rana, la lana de un murciélago y la lengua de un perro, evocando así, con la acción de Macbeth al beber la poción, sensaciones gustativas y visuales sumamente desagradables.

La comunicación táctil aparece en forma de caricias y besos entre los Macbeth tanto en la versión de Welles como en la de Polanski. Kurosawa, en cambio, muestra un único contacto físico y visual entre la pareja, y este es muy significativo: en el plano 189, Asaji toma de la mano de Washizu para, simbólicamente, subirlo al pequeño estrado en el suelo destinado a sentarse y proclamar, con contacto visual: «*Ambition makes the man. From your stronghold, Spider's Web, you may yet aspire to all the world. The cry is from heaven*», cercando y estrechando a Washizu con la red destinada a no dejarle más salida que el crimen, simbolizada por el título de la versión. Tras sentarse en cuclillas ante él, en un gesto en que simula el mundo postrado a sus pies, Asaji toma la iniciativa dando la decisión por tomada al ir a preparar la vasija con el somnífero para los guardianes de Tsuzuki.



Asaji se postra ante Washizu tras haberlo conducido al estrado.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 189.

El contacto físico se da también, leve e indirectamente, al arrebatarse Asaji la lanza con la que su esposo ha matado a Tsuzuki para llevarla donde los guardianes, esta vez en forma violenta y a través de las lanzas y de su forcejeo para apoderarse de ellas.



Forcejeo de Asaji con Washizu tratando de arrebatarle la lanza.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 196.



Plano detalle del forcejeo.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 198.

El contacto visual, asimismo, únicamente se da por parte de Washizu a Asaji cuando esta le comunica que está embarazada (plano 329), mientras que ella permanece inmóvil, hierática y con la mirada perdida, en un claro paralelismo con la mujer del bosque.

Muy contrastadamente con esta visión que Kurosawa nos ha dado de la mujer, el derrumbe psicológico que muestra posteriormente es total: Asaji huele sus manos, que le tiemblan, y remarca el impacto que le produce la sensación del olor de la sangre (planos 487-488), en un poderoso código olfativo muy connotado que evoca la violencia y la desesperación, estableciéndose también una equivalencia entre esa mancha sangrienta y su olor, que nunca desaparece, con la imposibilidad de limpiar la mancha de la sangre en la habitación en la que se suicidó el traidor Fujimaki (plano 187), evocadas ambas incluso con las mismas palabras.



La mancha de sangre de Fujimaki en la habitación en que se suicidó, cargada de simbolismos.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 187.

Es remarcable también el estilo de que hace uso cada uno de los personajes en Kurowasa: el de Asaji muestra un aparente sumo respeto y sumisión, que se hacen muy ostensibles en expresiones como «*Permit me to disagree*» o «*I cannot agree*» (plano 176), que remarcan la sumisión de la mujer a su marido, mayor aún en la cultura oriental japonesa medieval que en la del original, aunque en esta quedaba subrayado que la decisión última pertenecía al varón. Las diferencias de opinión, así, quedan marcadas por unas formas tan extremadamente respetuosas en el tono y en la forma lingüística que pueden sonar anacrónicas en la cultura occidental, y más aún en la de hoy día. Asimismo, si la supeditación de la mujer se muestra mucho más marcada

en esos códigos orientales, la reacción de ridiculización en la escena del banquete con las apariciones del antiguo enemigo Banquo/Miki es mucho más intensa en Asaji que en la Lady Macbeth de Welles, y muchísimo mayor que en la Lady Macbeth de Polanski. Así, cuando Washizu se muestra aterrorizado ante la visión de Miki, Asaji lo increpa: «*How brilliant! A Great Lord, his ambitions set on the world, terrorized and undone by phantoms!*» (plano 382). Se establece así una polaridad entre la dominación aparente o patente y la real o latente en el personaje de Asaji: si ella se muestra mucho más supeditada a la figura de su marido, su deseo de dominar sus acciones es mucho más intenso, persistente y decidido, lo mismo que su desprecio hacia su debilidad. La reacción de la mujer contrasta también con su anterior gesto de ocultar sus labios delicadamente con una mano al reírse (plano 378), una forma de expresión que, mostrada abierta y desinhibidamente, es considerada como inadecuada en una mujer en las culturas de Extremo Oriente aún hoy día.

Asimismo, la sumisión de los sirvientes a sus amos y de los soldados a sus dirigentes aparece como rayana en la superstición en los códigos sociales japoneses que informan *Trono de sangre*, y se muestra mucho más acusada en esta versión que en las otras dos, que conservan también la sumisión servil propia del medievo. La superstición queda remarcada en Kurosawa por el hecho de que no solo los protagonistas creen en las profecías, sino que también el ejército de Washizu ríe a la pregunta de Washizu de si creen que el bosque va a avanzar hacia el castillo tras relatarles la segunda predicción de la bruja. No sería creíble, en cambio, que los *Macbeth* de Welles o Polanski contaran sus encuentros con las brujas con el fin de asegurarse la lealtad de su ejército, que de hecho lo abandona en la versión de Polanski cuando su reinado va creciendo en crueldad y se extienden los rumores de que Malcolm, apoyado por las fuerzas inglesas, va a atacarlo. De hecho, el abandono del ejército hacia Washizu en la versión del japonés se da únicamente cuando lo que parecía imposible –que el bosque avance– sucede efectivamente y un soldado lo anuncia al resto del ejército (planos 491 a 493).

La superstición se muestra también en la versión de Kurosawa como una especie de conexión invisible del mundo sobrenatural que influye en el visible, tanto en la escena del caballo enloquecido de Miki previamente a que sea asesinado, que su hijo considera un mal presagio u oculta maldición –«*an evil omen*»– (plano 342), como en el plano 474, cuando los pájaros invaden la estancia en que Washizu dormita junto a su consejo esperando noticias de los vigías sobre el posible ataque enemigo y uno de los miembros del consejo exclama: «*An ill omen*». Washizu replica que, al contrario, se trata de un buen presagio que indica que el enemigo ha quedado atrapado en el bosque (plano 476).



Extremado servilismo y sumisión en los códigos sociales japoneses.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 322.

Los elementos atmosféricos, tan presentes en la obra original en forma de tormentas, truenos, relámpagos, niebla intensa, se remarcen en las tres versiones tanto en los encuentros con las brujas (Kurosawa, planos 55 a 91), como acompañando los tormentosos pensamientos de Macbeth en sus vacilaciones en asesinar a su rey e invitado (Polanski, planos 167 a 173, con la fuerte tormenta de fondo, que llega a su mayor coordinación con todo el mundo natural en el plano 170, cuando los caballos salen en estampida de las cuadras del castillo de Inverness por la fuerte tormenta que evoca lo ominoso del crimen). En Welles, la tormenta acompaña tanto el primer como el segundo encuentro de Macbeth con las brujas, otorgando sobre todo a la segunda (planos 450 a 453) una impresión irreal, onírica, subjetiva y sugerente de una pesadilla o alucinación que la hace más impresionante y temible. El mundo de la naturaleza y de aquello que se insinúa tras ella, pero que permanece oculto, quedan así unidos, y el mundo sobrenatural se expresa en el mundo natural con fenómenos que parecen excederlo, de manera que todos perciben esta íntima conexión. Así, en la versión de Polanski, Lennox exclama acerca de la noche en que Duncan fue asesinado justo antes de descubrir el crimen: «*The night has been unruly. Where we lie our chimneys were blown down. And, as they say, lamentings heard in the air, strange screams of death. Some say the earth was feverous, and did shake*» (plano 233), reproduciendo casi el original aunque omitiendo los versos «*And, prophesying with accents terrible / Of dire combustion, and confused events / New hatch'd to th'woeful time. The obscure bird / Clamor'd the live-long night*» (II, 3: 144). El director puede hacerlo aun

pretendiendo una extrema fidelidad a la obra, pues ya ha mostrado a esa ave oscura (una rapaz que sobrevuela el cielo cuando las brujas se dirigen a su encuentro con Macbeth), y a un cuervo sobrevolando el cielo (plano 152) que inspira la primera invocación a los espíritus a Lady Macbeth. Ambas aves graznan amenazadoramente: se puede entender que buscan rapiña y anuncian, velada y simbólicamente, las muertes futuras.



Fuerte picado con efectos especiales simulando una tormenta para incrementar el dramatismo y la subjetividad en las segundas profecías.

Macbeth, Orson Welles, plano 453.

El profundo servilismo, que queda remarcado también en el personaje del Ross de Polanski, Kurosawa lo pone también de manifiesto cuando el propio ejército de Washizu lo asaetea con la esperanza de ganarse el favor de Noriyasu y Kunimaru ofreciéndoles su cabeza junto con su rendición. El director japonés no presenta un personaje equivalente al Seyton shakesperiano, que caracterizan de la misma manera Welles y Polanski al permanecer fiel a su señor hasta el final. En la versión de Kurosawa, los nobles beben de un cazo probablemente sake en la escena del banquete (planos 368-370), y la disposición de la mesa es rectangular. Los nobles, sentados en el suelo, hacen gala de una formalidad mucho mayor que la que se muestra en las versiones de Welles y Polanski. En estas los banquetes parecen más festivos y más informales, apareciendo incluso una distribución caótica opuesta al sumo orden y equilibrio orientales; pero, por lo mismo, el contraste con la conducta del protagonista al tener las visiones queda más diluido, mientras que en Kurosawa se intensifica fuertemente por oposición.

En cuanto a la producción de Welles, aunque contaba con un presupuesto muy escaso, el realismo conseguido en el vestuario es muy marcado. El director, que se ocupó personalmente del mismo junto con un equipo de vestuario masculino encabezado por Fred Ritter y otro de vestuario femenino encabezado por Adele Palmer (Bazin 1973: 194), además de preocuparse por el realismo, añade toques pararealistas con estilizaciones que van más allá de la exactitud histórica, e introduce también toques simbólicos con el objeto de traducir caracteres, tipos sociales y estados de ánimo. También Polanski combina su omnipresente realismo con esos toques que añaden expresividad a la cinta. Kurosawa, por su parte, hace uso de los códigos japoneses medievales también en el vestuario: los personajes van descalzos y se atavían con amplias túnicas; las mujeres usan kimonos y llevan el cabello extremadamente largo y liso atado en una coleta que cuelga de sus espaldas. El maquillaje de Asaji se hace eco tanto de la cultura oriental como de la tradición del teatro Noh: los labios, muy pequeños, aparecen dibujados en color muy intenso; y dos trazos gruesos simulando las cejas, dibujadas sobre las naturales, transforman totalmente su fisonomía y la hacen parecer permanentemente inexpresiva o ligeramente expectante o sorprendida.

Otro código significativamente distinto que se manifiesta en la cinta de Kurosawa es el social del honor, que podría ser clasificado dentro de la tipología de las culturas, por el que los traidores, y en ocasiones los vencidos en una batalla, debían poner fin a sus vidas: así se consigna en el plano 181, que relata que el traidor Fujimaki se suicidó en una de las habitaciones del castillo de la Telaraña, y el 321, en que Miki explica a Washizu que la viuda de Tsuzuki se ha quitado la vida para no ver al enemigo tomar el castillo. Los códigos del juego se muestran sobre todo en la realista versión de Polanski, que exhibe a los invitados al banquete de los Macbeth entreteniéndose con un oso entrenado para divertirlos (planos 368 y 369) y que después aparecerá muerto junto con otro animal (plano 380), cuya lucha sirvió probablemente de diversión en la fiesta. Tras esta, son conducidos por los criados por los pasillos del castillo, que tapan con paja los regueros de sangre que sus cuerpos muertos van dejando: un juego y unas consecuencias algo crueles que evocan intencionadamente el asesinato de Banquo, perpetrado casi simultáneamente a ese espectáculo animal. También Lady Macduff parece jugar con su hijo al bañarlo, y sin duda son juegos de palabras los diálogos entre ambos sobre el padre y esposo huido (planos 491 en Polanski). La más seria y formal versión de Welles omite todo este fragmento, que tampoco incluye Kurosawa, en cuya adaptación los personajes de Macduff y su familia no tienen una equivalencia.

Los signos espaciales varían especialmente en la versión de Kurosawa con respecto tanto del original como de las otras dos concreciones. Así, el espacio corporal adquiere una forma totalmente distinta: grandes espacios separan a los personajes, de acuerdo con los códigos proxémicos más respetuosos con la distancia íntima de la persona o de mayor alejamiento personal. La única escena en la que Washizu se aproxima más a su esposa es cuando, impotente para lograr que vuelva en sí y responda a su grito de «Asaji!», ella reproduce repetitiva y obsesivamente el gesto de lavarse las manos (plano 487). Igualmente, la expresión, la apariencia

y el sonido sufren en la interesantísima lectura de Kurosawa grandes variaciones: la gestualidad es muy distinta, y lo son también el maquillaje, el vestuario y los peinados, así como la música, formada por instrumentos de percusión y viento orientales que dotan de una gran sutileza a su estilo.



Grandes y armoniosos espacios presiden la escenografía oriental.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 367.

Las figuras más destacadas que aparecen en las versiones de *Macbeth* son la metonimia —la corona regia significando el poder en Welles y en Polanski—, y la metáfora en Kurosawa con el castillo y el bosque de la Telaraña significando el engaño y la confusión creados tanto por la mujer del bosque como por Asaji en la mente de Washizu, que lo va envolviendo en una trama de la que no puede desasirse. La sangre, en las tres versiones, tiene el significado metafórico (y también metonímico) del original: la violencia, la traición, el asesinato. Y, también como en el original, Welles y Polanski explotan el juego metafórico del sueño: Macbeth ha matado el sueño, por lo que ya no podrá volver a dormir ni a descansar. Welles lleva al punto máximo la expresión de este sentido introduciendo en su interpretación del héroe-tirano un progresivo deterioro a causa de esa falta de sueño que lo hace aparecer crecientemente balbuceante, semejando su pronunciación la de un hombre ebrio y desorientado. Asimismo, la cueva de las brujas que visitan tanto Macbeth como Donalbain en Polanski simboliza el lugar de la tentación, de la búsqueda de la ambición, del peligro, de la confusión de las profecías. También las ramas de los árboles cuando Miki y Washizu cabalgan, sin saberlo, hacia su encuentro con la bruja simulan

una telaraña que se muestra en primer plano, mientras ellos, en segundo, aparecen siendo figuradamente atrapados en ella. Kurosawa añade otro significado metafórico: los personajes van perdidos dentro de esa red en la que les es imposible orientarse, y Washizu, asimismo, lanza una flecha al cielo, a la que le responde un chillido, gritos y risas que se repiten en otro poderoso símbolo que indica que ha disparado y provocado a las fuerzas del destino.



Decorado convencional y metonímico.

Macbeth, Orson Welles, plano 273.

Los códigos, por tanto, tanto los específicos de cada uno de los lenguajes como los comunes y que se constituyen en códigos lingüísticos, paralingüísticos y extralingüísticos, representan una variadísima opción formal que está íntimamente unida al contenido de la obra, que se expresa por medio de ellos, de forma que determinan los matices en los significados y las relaciones que se establecen entre ellos.



Poderoso simbolismo del bosque de la Telaraña.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 66.

III. ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DE LA ADAPTACIÓN Y TRANSPOSICIÓN DEL MÉTODO DRAMATOLÓGICO DE JOSÉ LUIS GARCÍA BARRIENTOS AL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO Y A LAS TRES ADAPTACIONES

15 ESCRITURA, DICCIÓN Y FICCIÓN

15.1 Escritura dramática y cinematográfica

Los guionistas llevan por tanto a cabo una labor de transposición de un texto primero —el teatral— a un texto segundo —el del guion cinematográfico— con todo lo que implica de redefinición textual, reescritura, **reelaboración, condensación, y en algún caso [...] adición.** En una fase posterior el director cinematográfico realiza una nueva traslación de este lenguaje verbal al lenguaje icónico y visual de la película. Se trata de una adaptación de la

sintaxis narrativa textual a la sintaxis fílmica, en la que se atiende igualmente a las instancias enunciativas y a las circunstancias pragmáticas (Gutiérrez Carabajo 2013: 256).

En la adaptación de un texto dramático suele mediar como paso lógico la elaboración de un guion literario adaptado que dará origen al guion técnico, y este a la filmación de la película y su posterior montaje, aunque hay que notar que ambos están íntimamente relacionados. Mityr (1999: 426), por ejemplo, subraya que el guion técnico y el montaje son dos aspectos complementarios de una sola y única entidad: «Uno es *de intención*, el otro de aplicación, pero uno no se explica sin el otro», y establece como única diferencia el hecho de que el guion técnico es a la vez un premontaje y una prepuesta en escena, pues prevé la evolución de los personajes y las circunstancias organizando la estructura del relato.

Entrambasaguas (1954: 45) mantiene que, mientras el guion no existe, la película no puede planearse, y en torno al guion y su desarrollo cinematográfico se trazan los presupuestos, planes de producción y realización artística. Basándose en él, los asesores técnicos, actores, **escenógrafos, figurinistas...**, proyectarán la realización del rodaje, hasta que la película rodada se concluya en el laboratorio para sus pruebas y distribución, por lo que, opina, no solo estas etapas demuestran la importancia del guion —esto es, del elemento literario del cinematógrafo—, sino que considera que en muchos casos «un guión carente de mérito ha inutilizado la más depurada técnica cinematográfica» (45). Aunque existen directores que en ocasiones han trabajado sin la guía segura que supone este instrumento (Federico Fellini o Roberto Rosellini, por ejemplo), se pueden considerar como raras excepciones y no en absoluto la norma general, de manera que, teniendo en cuenta además que la filmación de una adaptación sin un guion previo puede considerarse casi un suicidio o una empresa destinada al fracaso, voy a ceñirme exclusivamente al estudio del proceso normal de adaptación.

Las convenciones de ambos códigos como textos escritos —texto dramático y guion literario cinematográfico— tienen muchas coincidencias, dado que ambos tienen exacta finalidad: servir de guía e indicaciones para una posterior representación, sea esta en un escenario o en los sets de rodaje para su filmación. Algo muy significativo de ambas obras como textos escritos es que están concebidas para ser leídas vertical y no horizontalmente como una novela o un ensayo. En el caso del guion literario, en particular, ese tipo de lectura y el formato estándar que hoy día se usa internacionalmente favorecen que el lector pueda encontrar más fácilmente la información que busca, con la consiguiente agilización de la lectura. Es el caso del estándar americano, del que han surgido las traducciones a las medidas de los distintos países y que establece que una página escrita de guion equivalga, aproximadamente, a un minuto de proyección, lo que facilita asimismo la programación del rodaje y todos los aspectos relativos a la producción. Balázs (1978: 216) indica, además, que el tema, el contenido y el estilo del guion deben estar determinados por la longitud preestablecida, y esa longitud fija es un estilo que el autor de guiones debe tener en cuenta; y hace notar que una de las leyes formales del guion es su extensión limitada, en lo que se parece al drama, «cuya posibilidad de representación determina la longitud» (215). Es cierto que hay representaciones que pueden llegar a durar cinco o seis

horas (reseñable la excelente puesta en escena de *Angels in America*, de Tony Kushner, que la compañía Teatro **dell’Elfo** representó íntegramente el 10 de junio de 2012 en los Teatros del Canal de Madrid) bajo la dirección de Ferdinando Bruni y Elio de Capitani, y también existen films que escapan de esa limitación (por *ejemplo* *Gone With the Wind*, *Novecento*, *Once Upon a Time in America*, todas de una duración superior a las tres horas y cuarenta y cinco minutos), pero como generalidad tiene vigencia la afirmación del autor indicando el establecimiento de una longitud media para las películas. La razón la encuentra en su carácter comercial, que imponía en su origen que en una sala se pudieran dar dos o tres pases por noche, y también porque los films de más de 3.000 metros fatigan los ojos: así, los condicionamientos externos se transforman en leyes internas de composición artística (215), mantiene el autor.

Y es que el guion es en cierto modo un lugar de convergencia entre lo teatral y lo fílmico, dice Gutiérrez Carbajo (2013): un universo privilegiado en el que las estrategias y los procedimientos dramáticos contribuyen a realizar una construcción «que ya no es una obra teatral, pero que conserva gran parte de sus marcas, que todavía no es cine, pero que señala ya el camino por donde debe discurrir el discurso fílmico» (341). No se ha llegado todavía a un acuerdo acerca de su estatuto como género: algunos lo consideran un auxiliar, un mero soporte de la realización cinematográfica; y, sin duda, es un texto que sufre constantes procesos de reelaboración, tanto que se transformará incluso en el transcurso del rodaje y en las etapas posteriores por la inserción de la locución y la edición (341-2). Asimismo, el autor hace notar que el hecho de que todavía no se haya consolidado como género y su labilidad, a la vez que la complejidad de su estructura, son los factores determinantes de la diversidad de enfoques con los que ha sido abordado (343). En todo caso, reconoce en el guion una estructura teatral, y es considerado como el elemento que pone en relación más claramente las estrategias dramáticas con las del cine y las de la televisión (344). Además, reseña, de esta vecindad con el teatro el guion ha heredado su estructura en tres actos, defendida por casi todos sus estudiosos, aunque cada género tenga su código específico (349). Y, si Gutiérrez Carbajo consigna que esta estructura en tres actos tiene muchos defensores –que incluso insisten en el tiempo que debe corresponder a cada acto (el primero, en que se exponen los datos del problema, una cuarta parte del total; el segundo, en el que el conflicto entre el protagonista y su antagonista conduce al primero a un cambio de fortuna y el problema aparece más insoluble que nunca, dos veces mayor; y el tercero, que aportará la solución al conflicto, la cuarta parte restante)–, indica que otros autores se muestran escépticos en cuanto a esta división tripartita (350).

De la misma manera que ocurre con el texto dramático –“**guion**” de la representación teatral–, los componentes verbales del guion cinematográfico pasarán a realizarse en el diálogo de los actores, y las acotaciones dramáticas, escénicas, sonoras, etc., se materializarán en la película como componentes no verbales y propios tanto de los códigos que acompañan la alocución –prosódicos, cinéticos proxémicos– como por elementos escénicos, temporales, sonidos, música, etc.

De cualquier manera, el director Peter Brook (citado en Davies 1988: 186) puntualiza que el texto para el film no representa la autoridad que supone para la representación escénica, pues el teatro comienza con unas ideas –codificadas en un texto impreso–, a las cuales se les da una articulación en la representación, mientras que el film comienza con algún tipo de representación espacial, la cual es fotografiada y codificada en una cinta de celuloide, de manera que la autoridad para el cine la constituye la organización y el control de la imagen cinematográfica. Si bien esto podría decirse del cine en sus orígenes, la gestación actual de los films hace que esta afirmación no sea exacta. Y es que, defiende William Goldman, esa guía que supone el guion, ese **“irrelevante fajo de folios”**, ironiza, **«equivale en la elaboración de una película al rollo de los planos del arquitecto durante el levantamiento de un edificio, es decir: al enunciado de su estructura, a la idea misma de su forma»** (citado en Fernández Santos 1999: 12). John Ford, cuando le preguntaron qué aporta el guion a la película, respondió de forma más rotunda: **«La película»**, y también Joseph Mankiewicz sostuvo que dentro del guion hay –o debe haber– mucho trabajo de dirección, pues su escritura es el primer estadio de su puesta en pantalla. Asimismo, Akira Kurosawa afirmó que con un buen guion un director mediocre puede hacer una película aceptable, pero con un mal guion ni el mejor director puede hacer una buena película (citados en Fernández Santos 12), concluyendo que, para gente tan experimentada, ese **“irrelevante fajo de folios”** está lejos de ser una simple guía o una referencia exterior no creativa (12). Pero la escritura de cine, dice (13) tiene algo de actividad suicida: **«cuando un buen guión ha sido convertido en una buena película que lleva dentro, no se le ve, porque es su destino desaparecer en ella»**. Sin embargo, no identifica esa invisibilidad con irrelevancia, sino todo lo contrario, pues, a su juicio, cuanto menos se ve en la pantalla la mano del escritor, **«tanto más relevante es su aportación a lo que vemos en ella»** (13).

Tras asegurar Entrambasaguas (1954: 77) que los escritores españoles de guiones cinematográficos, dada su previa formación y profesión, ven el cine a través de la novela y especialmente del teatro, constata que las buenas películas que se han producido en España son aquellas en las que la influencia teatral ha sido eliminada por las transformaciones de un buen director **«dotado de verdadero sentido cinematográfico»**, que ha dado a la obra parcial o totalmente una expresión fílmica. Es decir, que las técnicas empleadas para escribir un texto dramático o un guion cinematográfico son distintas, y el guionista cinematográfico, a diferencia del dramaturgo, dice el autor (84-5), sabe que no podrá expresar con palabras las sensaciones de los personajes, pero también que podrá prescindir de los gestos tópicos sustituyéndolos por un primer plano, y que la sucesión de detalles en inacabable relación, que en teatro se suelen expresar por el diálogo o por el monólogo, se puede transmitir por medio de una serie de planos rápidos cuyas imágenes, asociadas en la mente del espectador, le entreguen **«una total imagen expresiva de lo que necesita conocer»** (85). Una de las mayores diferencias entre ambas obras como textos escritos, además, es que en el primero sobre todo hay palabras (diálogos con poca o nula concreción de imágenes en las acotaciones, generalmente), mientras que en el segundo lo más importante debería ser esto último.

Siguiendo el esquema que en cuanto a las acotaciones y al diálogo establece García Barrientos en su método para el análisis del drama (2001, 2007), se pueden establecer las siguientes equivalencias en el aspecto meramente formal de la escritura de ambos tipos de textos:

		Texto dramático	Guion cinematográfico
Formato		En las versiones impresas publicadas por editoriales el formato depende de esta y de la colección en la que se incluye la obra.	Formato estándar: DIN A4 Letra Courier normal cuerpo 12 interlineado sencillo. Márgenes: superior o inferior: 1,52 cm. Izquierdo: 3 cm. Derecho: 1 cm. Número de página en la esquina superior derecha, seguido de un punto. Párrafo: alineado a la izquierda (no justificado).
Estructura		Actos, escenas y cuadros se indican normalmente centrados y en mayúsculas. Los actos se suelen marcar, además, en negrita.	Líneas de titulación: escenas encabezadas por una línea escrita en mayúsculas. Se indica primero el lugar principal y después, si es necesario, el secundario. Los cambios de lugar o tiempo dan lugar a una nueva escena. Si solo cambia el tiempo, en la línea de titulación, en mayúsculas, se incluye la frase MÁS TARDE al final del encabezado.
Acotaciones personales	Nominativas	Normalmente se editan en mayúsculas o versales, precediendo al diálogo y en párrafo centrado.	Nombre del personaje dentro del bloque de diálogos : se escribe con mayúsculas a veinticinco espacios del margen izquierdo, dos líneas por debajo del bloque de diálogo anterior o de la descripción de la acción. Precede al diálogo emitido por el personaje que se anota en la acotación personal nominativa. La primera vez que aparece el nombre de un personaje en un párrafo de descripción de la acción se escribe con mayúsculas. Después, siempre con minúsculas.
	Paraverbales Prosodia: entonación, actitud...	Indicaciones escuetas dentro de los párrafos dedicados a las acotaciones. Habitualmente, se sitúan en párrafo centrado y con letra en cursiva, con interlineado simple y precedidas y seguidas de doble espacio.	Paréntesis: las indicaciones en cuanto a las actitudes o prosodia de un personaje se escriben entre paréntesis y se inician en el espacio vigésimo en la línea inferior del nombre del personaje.
	Corporales: Apariencia (maquillaje, peinado...) y expresión (gestos...)		
	Psicológicas Sentimientos e ideas		

Acotaciones espaciales			<p>En las líneas de titulación: el tipo de localización (EXT. por exterior o INT. por interior) y el lugar específico donde se desarrolla (por ejemplo, HABITACIÓN, SALÓN, PATIO, PARQUE, etc.), se indican en la línea de titulación de escenas, en una línea independiente precedida de uno o dos espacios, de margen a margen y en letras mayúsculas. Va seguida de doble espaciado hasta la otra línea. Esta suele ser una línea de acción.</p> <p>Si se cambia de lugar, se transforma en una nueva escena que ha de quedar consignada en otra línea de titulación independiente y escrita con mayúsculas.</p>
	Decorado. Iluminación		<p>Líneas de acción: bajo el título de la escena se describe la acción, los personajes y todo aquello que muestra la cámara. Debe ceñirse a unas pocas líneas, con frases simples y evitando construcciones complejas. Se escribe en letra normal, y los nombres de los personajes que aparecen en cada escena que aparezcan dentro de las líneas de acción van en minúsculas, salvo la primera vez que aparecen, en cuyo caso van con mayúsculas.</p>
Acotaciones temporales	Ritmo		En las líneas de acción .
	Entradas	<i>Entra X</i>	
	Salidas	<i>Sale X</i>	
Acotaciones sonoras	Ruidos	Indicaciones escuetas dentro de los párrafos dedicados a las acotaciones. Se sitúan en párrafo centrado y con letra habitualmente en cursiva, con interlineado simple y precedidas y seguidas de doble espacio.	<p>Dentro de las líneas de acción, siempre en mayúsculas.</p> <p>En la mayoría de ocasiones la música que no pertenece a la diégesis será elegida por el equipo de producción y no por el guionista.</p>
	Música		
Acción		Descripción escueta: se suele ceñir a las acotaciones que indican las entradas y salidas de los personajes y a ciertas acciones. Se sitúan en párrafo centrado y con letra habitualmente en cursiva, con interlineado simple y precedidas y seguidas de doble espacio.	En las líneas de acción .
Diálogos		Tras el encabezado de la acotación personal nominativa.	Debajo de la línea del nombre del personaje o de su paréntesis correspondiente.

Es decir, en el texto dramático encontramos cinco distintos tipos de enunciados, que son:

- **Actos, escenas y cuadros**: centrados y en mayúsculas. Los actos, además, se suelen escribir en negrita.

- **Acotaciones personales nominativas:** en mayúsculas o versales, precediendo al diálogo y en párrafo centrado.
- **Acotaciones** (exceptuando solo las **personales nominativas**): habitualmente se sitúan en párrafo centrado y con letra en cursiva, con interlineado simple y precedidas y seguidas de doble espacio.
- **Diálogo:** se introduce tras el encabezado de la acotación personal nominativa, correspondiendo al diálogo que emite el personaje que se señala en ella. Suelen editarse en interlineado sencillo, la siguiente línea a doble espacio y en párrafo alineado a la izquierda.

En el guion literario, los enunciados y líneas reciben los siguientes nombres:

- **Líneas de titulación:** escritas en mayúsculas. Determinan el lugar y el tiempo de las escenas.
- **Líneas de acción o indicaciones de escena:** describen la acción, los personajes y todo lo que muestra la cámara. Se escriben en letra normal, y las menciones a personajes que aparezcan dentro de las líneas de acción van en minúsculas, salvo la primera vez que aparecen, que va en mayúsculas. Las acotaciones sonoras se consignan, dentro de las mismas líneas de acción, en mayúsculas.
- **Líneas de acotaciones personales nominativas:** nombre del personaje que va a emitir un diálogo, en mayúsculas y a veinticinco espacios del margen izquierdo, dos líneas por debajo del bloque de diálogo anterior o de la descripción de la acción que precede al diálogo emitido por el personaje que se anota en ella.
- **Bloque de diálogos:**
 - **Nombre del personaje:** con mayúsculas a veinticinco espacios del margen izquierdo, dos líneas por debajo del bloque de diálogo anterior o de la línea de descripción de la acción.
 - **Acotaciones o paréntesis:** en el espacio vigésimo en la línea inferior del nombre del personaje y siempre entre paréntesis, incluyen las acotaciones referentes a la prosodia y actitud con las que el personaje que citado en la línea de personaje pronuncia el diálogo que sigue.
 - **Diálogos:** en espacio sencillo, en el espacio decimoquinto por debajo del nombre del personaje o de su acotación entre paréntesis correspondiente. Después, doble espacio, sea lo que sigue una línea de personaje o de acción.

En general, todas las acotaciones de un texto dramático aparecen “traducidas” por escrito en el guion cinematográfico adaptado y realizadas posteriormente en los procesos de filmación, aunque puedan posteriormente sufrir variaciones en cualquiera de los estadios de preproducción, producción o montaje. El procedimiento, en realidad, es similar al que se sigue

en una puesta en escena teatral, pues el director de esta hace constar por escrito en un guion algunas anotaciones o, en su defecto, indica verbalmente ciertas directrices a los actores en los ensayos, y las sucesivas repeticiones aseguran una cierta fijeza en las concreciones. También el resto del equipo —de escenografía, decorado, maquillaje, etc.— asimila el texto escrito y las indicaciones que existan en las acotaciones para concretar el texto dramático en todos los aspectos de decorado, iluminación, etc., así como para introducir y suplir con su creatividad los aspectos en los que la obra escrita no ofrece indicación alguna. Existe, por tanto, una gran libertad e infinita gama de posibilidades de concreción de las acotaciones, especialmente en las obras que son muy escuetas en esas pautas. En el caso concreto de las obras de Shakespeare, la inexistencia de indicaciones escénicas en el texto original da una gran libertad tanto para la representación teatral como para su traslación al guion del film, y esta escasez de acotaciones se debe a que, en realidad, las publicaciones de las obras surgirían más tarde debido al éxito de sus representaciones, y como medio, dice Cummings (2003), para preservar los textos de editores sin escrúpulos o de actores igualmente aprovechados que vendían guiones sin contar con la compañía teatral.

No es, sin embargo, *qué* hacen los personajes, sino *cómo* lo hacen lo que supone una mayor diferenciación, que puede ir desde una puesta en escena totalmente ceñida al texto —en el poco frecuente caso de que este ofrezca indicaciones exhaustivas— a otra en la que se modifique incluso el tiempo o el espacio de la historia; de una escenografía expresionista a otra simbolista; de una *mise-en-scène* realista a otra totalmente estilizada o metonímica; de una representación que evoque el contexto de la obra original a otra que la traslade espacial o temporalmente, transformación que, en ocasiones, resulta determinante para el significado final de la obra. Hay que remarcar, efectivamente, que cada puesta en escena de un director teatral es ya, de alguna manera, una adaptación personal del texto, y en la adaptación al cine se dará una lectura más, más o menos fiel, más o menos conseguida, más o menos acertada, pero, al fin y al cabo, una nueva lectura como la que supone una nueva puesta en escena aunque, eso sí, con las diferencias de expresión que implica el paso al lenguaje cinematográfico y derivadas de la mediación de la cámara y el montaje. Se pueden de esta manera contemplar las grandes variaciones de estilo de las tres adaptaciones de *Macbeth* elegidas para el estudio, que producen obras muy distintas en el caso de Welles —en la que prima el expresionismo— hasta el crudo realismo de Polanski, pasando por el cambio contextual que lleva a cabo Kurosawa y que, sin abandonar el sentido de la obra original, resulta tan efectista.

Por otra parte, los autores dramáticos suelen incluir en el diálogo y su subtexto indicaciones por las cuales los actores y el director intuyen cómo han de realizar ciertas acciones. Styan (1996: 139) observa que Shakespeare incorpora al diálogo la mayoría de las acciones que podrían estar explicitadas en las acotaciones, de manera que la misma lógica de la situación debe llevar al director y a los actores a interpretarlas adecuadamente. Por ejemplo, en *Othello*, los versos que pronuncia sobre Desdémona durmiendo toman forma desde lo abstracto hasta lo concreto, desde la imagen verbal a la acción física: «*When I have pluck'd the rose, / I*

cannot give it vital growth again, / It must needs wither; I'll smell it on the tree, / A balmy breath, that doth almost persuade / Justice herself to break her sword». Es decir, que del diálogo del personaje, dice el autor, se desprende cuándo besa a Desdémona y cómo y dónde; y cuando habla sobre su cuerpo muerto unos minutos más tarde, sus pensamientos «*of burning hellfire are changed to convey to the audience by a speaking gesture her chill lifelessness*», exclamando «*cold, cold, my girl*», lo que indica que ha tocado su cuerpo y se encuentra próximo a él. ¿Otro beso quizás? –se pregunta Styan–. En el primer beso Desdémona estaba viva, en el segundo muerta, pero el sentimiento de Otelo hacia ella es constante (139).

Los elementos coincidentes de una obra literaria y un film –y también de la obra dramática– son, según Sánchez Noriega (2004: 81-2):

1. Su condición de **relato** o narración de sucesos reales o ficticios, encadenados de acuerdo con una lógica, ubicados en un espacio y protagonizados por unos personajes, relato que se caracteriza por poseer un principio y un final, diferenciarse del mundo real, ser contado desde un tiempo y referirse a ese o a otro tiempo distinto.
2. El relato tiene un **título** que sirve para nombrarlo y proporciona una primera aproximación a su contenido o marca alguna pauta acerca de la lectura a la que invita, estableciendo la pertenencia a un género (policiaco, comedia, musical, histórico, etc). El título puede referirse al conjunto de la historia, a un episodio concreto, a un personaje, al tema, a otros relatos de la misma serie, al género, a la época o autor, y estar constituido por un nombre propio, un sintagma simple o complejo, una frase completa, una afirmación o una interrogación; poseer valor de metáfora, hipérbole, metonimia, juego de palabras o parafrasear otro título filmico o literario. Será determinante si el título se conserva o no en la adaptación o se modifica en todo o en parte, «lo que puede servir para marcar cierta distancia, aunque también se haga por razones comerciales» (82). A este respecto, Manzano Espinosa (2008: 104-5) reconoce en el título el marcador principal para el reconocimiento de la historia, siendo su alteración un rasgo indicativo de modificación sustancial, y pone el ejemplo de **Frankenstein**, obra de la que solo diez de las cien adaptaciones que existen conservan el título de la novela, indicando con este hecho que tratan de respetar el original. En cambio, **Young Fankestein** (parodia realizada por Mel Brooks en 1974), **Frankenstein Meets the Wolf Man**, de Roy Willian Nelly (1943), y **Mary Shelley's Frankenstein**, de Kenneth Branagh, han cambiado el título, dando información extra al espectador, aunque la autora constata que no todas las versiones que lo conservan apuestan por conservar también la historia intacta. Asimismo, opina que no puede discutirse la importancia de la conservación del nombre para reflejar la identidad del personaje, lo mismo que ocurre con su nacionalidad, por mucho que se hable de la universalidad de algunos caracteres (101). En efecto,

pero se puede observar que en Shakespeare este sentido de la universalidad de sus personajes es fundamental, de manera que en ocasiones encarnan una lucha entre pulsiones contrarias –la ambición y la lealtad en Macbeth, el amor y los celos en Othello, el amor paterno y la ceguera a la que conduce el orgullo al rey Lear, etc.–, circunstancia que facilita las traslaciones a otras épocas y lugares sin que los personajes ni los temas pierdan credibilidad.

3. El relato (narración, texto narrativo o fílmico) se compone de una **historia** (diégesis, fábula o argumento) y un **discurso** (trama), siendo la **historia** el devenir de unos sucesos (lo que se cuenta) y el **discurso** los procedimientos y estrategias de la narración (**cómo** se cuenta). Hay que recalcar, no obstante, como hace Bordwell (1996: 51), que la historia no es un acto enunciativo no marcado, y tampoco es en realidad en absoluto un acto de habla, sino un conjunto de inferencias que se puede realizar solo tras la recepción completa de la obra. Asimismo, la focalización y el narrador intradieгético participan de las dos dimensiones del relato, dice Sánchez Noriega (2004: 83), y la historia también viene determinada por el discurso, que puede optar por contar la historia cronológicamente o con otra estructura temporal, transformar su duración o dosificar la información, entre otros muchos recursos.

Balázs (1978: 214) cree que el guion no describe, como el drama, las pasiones, sino que las hace aparecer y las aumenta ante los ojos del espectador, y que la continuidad teatral, que representa esas pasiones «**con una continuidad ilusoria, sin saltos**», se enfrenta a la discontinuidad de la acción fílmica, que en esta característica está emparentada más bien con la novela. Ambos –cine y novela– introducen al lector o al espectador en una sociedad amplia para después dedicarse a uno de sus miembros, y el film, observa Balázs, puede tomar un personaje de entre una multitud y ocuparse de él por separado, profundizando en sus sentimientos y en su psicología. Asimismo, al poder variar las escenas más libremente, la unidad espacial tiene menos importancia que en el drama, no siendo aplicable la ley clásica de la unidad del espacio. Para Balázs, además, el film no soporta una estructura a base de pocas escenas largas, pues eso entra en contradicción con su carácter visual.

Como se ha visto, el texto, compuesto en el drama por el diálogo y las acotaciones, en cine se proyecta primeramente en el guion literario y después en el guion técnico, para finalmente materializarse en **lo que se podría considerar, en sentido amplio, “texto” final**, es decir, la película ya editada. Así, en las tres adaptaciones elegidas, se puede ver que Welles conserva el texto de Shakespeare, pero considerablemente mutilado y otorgando a las acotaciones un tratamiento expresionista; algunos diálogos cambian de lugar, otros son modificados e incluso existen algunos añadidos. Kurosawa, por su parte, lo cambia en su totalidad, adaptándolo a un estilo japonés muy alejado del texto original, con el diálogo en prosa y las consiguientes indicaciones para el decorado, las localizaciones, la forma de actuación, etc. Esta adaptación responde a la necesidad de otorgar a la obra una forma más realista que poética y, por supuesto,

al cambio contextual. Polanski, por su parte, trata de conservar el texto fiel e íntegramente, añadiendo muchos detalles no explícitos en la obra y que serían de libre interpretación también en cualquier representación dramática. En todas las versiones, a la lista de *Dramatis personae* la sustituyen los títulos de crédito, y el texto de las obras se cierra una vez sobreimpresionado el *The End*.

15.2 Acotaciones dramáticas y cinematográficas

La acotación es «la notación de los componentes extra-verbales y para-verbales (volumen, tono, intención, acento, etc.) de la representación, virtual o actualizada, de un drama», dice García Barrientos (2001: 45). En el texto dramático no se describen los espacios, y las acotaciones espaciales suelen ser muy breves, de manera que dejan gran margen de elección al director de la puesta en escena para concretar y determinar su materialización, porque ese espacio, que posee tan poco relieve en el texto, por lo general, luego se concretará tridimensionalmente en la escena. En la adaptación, en cambio, las acotaciones se trasladan al guion literario primeramente y después al guion técnico, y suelen tener más datos para la concreción de todo lo visual; pero, lo mismo que las dramáticas, pasan a realizarse tanto en la actuación de los actores como en los detalles escenográficos y de imaginería visual, en los movimientos de cámara y la planificación indicada en el guion técnico, etc., durante el proceso de filmación o rodaje cinematográfico.

García Barrientos (2001: 48-50) distingue en su método las acotaciones según su función, estableciendo las siguientes: *dramáticas*, *extradramáticas* (clasificadas a su vez en *escénicas* o *técnicas* y en *diegéticas*) y *metadramáticas*. La equivalencia de las acotaciones con función dramática corresponde en cine a las indicaciones que en el guion se refieren a la obra cinematográfica como encaje de la historia en la representación para su rodaje y posterior montaje y proyección. En el *Macbeth* de Shakespeare son muy escasas («*flourish*», por ejemplo). La mayoría de indicaciones que señalan qué han de hacer los actores aparecen involucradas en los diálogos constituyendo parte de los mismos, de manera que el director de escena ha de traducirlas en acciones en la representación teatral. En la adaptación de Welles, al tratarse de una obra expresionista, los detalles de los gestos, la forma en que se realizan los movimientos y los matices de estos son de extraordinaria importancia, y ese *cómo*, así como la expresión gestual de los actores, ha sido con seguridad matizado en el momento de la filmación por el director.

Las acotaciones *extradramáticas* tendrían su equivalente en las que se pueden denominar como *extracinematográficas*, siendo estas todas las acotaciones dirigidas a la concreción del decorado (*escénicas* o *técnicas*), así como las *diegéticas*. Las acotaciones *escénicas* o *técnicas* son, por ejemplo, las que indican los elementos de la escenografía, hacia dónde se tiene que dirigir la luz de los focos, etc., y en cine son propias tanto del guion literario como del guion técnico, que suele incluir indicaciones más minuciosas sobre la escenografía, la iluminación, los movimientos de cámara y otros aspectos escénicos y técnicos que dirigen los procesos del

rodaje. En el *Macbeth* de Shakespeare hay casi una carencia absoluta de este tipo de acotación extradramática. Únicamente, por ejemplo, la que reza «*Enter Macbeth as King*» (III, 1: 164) implicaría que el actor que representara a Macbeth llevara un signo metonímico, por ejemplo la corona o el cetro, que indicara que ya había sido coronado en Scone, acción que solo se nos anuncia en el diálogo y no se muestra físicamente en escena.

En Welles, la elección del uso del blanco y negro –aunque las películas en Technicolor ya existían desde los años 30 del siglo XX, y más tarde Kodak y Agfa comenzaron a hacerle la competencia–, no puede considerarse como premeditada, ya que los costes de las películas en color eran considerablemente mayores en la fecha de realización de las mismas (años cuarenta), y para la producción se contó con un presupuesto muy limitado. En cualquier caso, el blanco y negro –utilizado después por Kurosawa en su versión, entonces sí voluntariamente– refuerza el dramatismo de su estilo.

Al igual que en el drama, las acotaciones *diegéticas* representan en el cine una irregularidad, pues la única razón de ser de una acotación es la de materializarse en la representación, y las diegéticas, por su carácter literario, son difícilmente representables: son aquellas que hacen alusión, por ejemplo, a los estados de ánimo del personaje de una forma literaria y que los guionistas experimentados evitan en sus obras porque no se pueden concretar en la actuación o en imágenes en el film: es decir, que son de alguna manera “intraducibles” o, cuando menos, difícilmente traducibles al lenguaje audiovisual.

Las acotaciones *metadramáticas* son las relativas a la obra –como por ejemplo «Comedia en tres actos en prosa»– (García Barrientos 2001), y en cine podrían ser denominadas *metacinematográficas* o *metafilmicas*, constituyéndose igualmente por indicaciones relativas a la misma obra. En el título del original shakesperiano la acotación metadramática indica que se trata de una tragedia: *The Tragedy of Macbeth*. Kurosawa titula su transposición *Kumonosu-jô*, que podría traducirse no como *Trono de sangre*, sino como el nombre del castillo en torno al cual gira la historia de ambición, *El castillo de la Telaraña*, adquiriendo el título un alto valor simbólico que alude a la trama engañosa que el espíritu del mal teje en torno a Washizu. Además, la mayor preponderancia del papel de Asaji como conductora de la acción se refleja también en este significativo cambio, y aunque el protagonismo sigue perteneciendo al personaje reminiscente de Macbeth –Washizu–, este se presenta más como una víctima que como un agente plenamente activo en las acciones criminales de la obra, mostrándose así como el juguete movido por dos fuerzas aliadas y entretajadas: la del destino anunciado por la bruja y la de la ambición y el engaño de Asaji. Polanski, por su parte, indica con su conservación del título completo –*The Tragedy of Macbeth*– su intención de ser lo más fiel y preciso posible en su adaptación a la obra original.

Otra distinción que establece García Barrientos (2001: 50) es la de la referencia de las acotaciones: es decir, a quién se refieren estas, dependiendo del elemento extraverbal o paraverbal afectado. Así, las acotaciones *personales* son las referidas al actor y, dentro de ellas,

las acotaciones **personales nominativas** quedan constituidas por el nombre de los personajes que emiten el diálogo. Como en el drama, en cine se consignan en el texto que dará lugar a la representación posterior, y tanto Welles como Polanski conservan las originales: Macbeth, Lady Macbeth, Banquo, etc., mientras que Kurosawa las adapta al Japón feudal: Washizu, Asaji, Miki... **Y es que**, al trasladar la acción espacial y culturalmente, también los nombres han de adaptarse a los que se podían usar en el contexto en que se sitúa la obra. Es significativa a este respecto la adaptación efectuada por Ralph Fiennes de **Coriolanus** (2011), que, aunque opta por modernizarla contextualmente, conserva, sin embargo, tanto el verso blanco como los nombres originales, produciéndose por la unión de ambas circunstancias una sensación de anacronismo.

Las acotaciones **paraverbales** se constituyen por la entonación, la prosodia, la actitud con la que los personajes han de emitir el diálogo, y en cine, de la misma forma que en el drama, se anotan en el texto previo a la representación, el guion cinematográfico. Welles realiza una adaptación cuya prosodia y entonación son expresionistas, apartándose totalmente del realismo para producir impactos más intensos en el espectador. La intención y el efectismo de los diálogos vienen realzados y ligados al verso blanco, que se conserva del original y en el que destaca el discurso esperpéntico de las brujas, que produce un efecto de disonancia inquietante. Muy parecida al de ellas son los gritos estentóreos de Lady Macbeth cuando incita a su esposo al crimen o cuando se percata de que este no ha dejado las dagas de los guardianes en el lugar del asesinato de Duncan. Igualmente destacable es el progresivo deterioro de Macbeth, que en su expresión externa semeja a la embriaguez: al acento característico que imprime Welles a la interpretación del personaje se añade también un estado de progresivo deterioro por la falta de sueño, simbolismo que se intensifica con respecto del original. En Kurosawa, las diferencias con la obra original responden a la adaptación a una cultura y época totalmente diferentes en la forma de expresión, en el tono y en las formas. Además, las influencias del teatro Noh se dejan ver tanto en la prosodia y entonación como en otros detalles como la gestualidad, los tipos de movimientos, el maquillaje y el vestuario. Polanski, por su parte, opta por una ejecución realista matizada por el lenguaje poético, que conserva el verso blanco original pero tendiendo a naturalizarlo.

Las acotaciones **corporales** se refieren a la corporeidad de los actores y a su **caracterización: su apariencia (maquillaje, peinado, vestuario...) y expresión (mímica, gestos, movimiento)** (García Barrientos 2001: 51). Tanto en teatro como en cine vienen determinadas por la elección de los actores, contando ambos medios con la posibilidad de modificaciones por medio del maquillaje especializado, la iluminación y el vestuario. El poderoso físico y expresión gestual de Orson Welles actuando como Macbeth está en consonancia con el de Jeanette Nolan, que representa una Lady Macbeth de temperamento fuerte y decisión inquebrantable, expresado en lo orgulloso de sus gestos, la rígida forma de andar y sus ademanes. En Kurosawa, el maquillaje, las vestiduras, la corporalidad y el peinado recrean el ambiente del Japón, además de ser reminiscente del teatro Noh.



Peculiar caracterización de Asaji.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 150.

Por su parte, las acotaciones *psicológicas* se refieren al mundo interior de los personajes: **su mundo interior, sus sentimientos, sus ideas...** En Welles, por ejemplo, Ross aparece como un sacerdote y, a diferencia de la adaptación de Polanski, se trata de un hombre justo que trata de evitar el asesinato de la familia de Macduff. En Kurosawa, en cambio, la amabilidad de Duncan se convierte en ferocidad, dando una imagen más fiel de las luchas intestinas por el poder entre los señores del Japón feudal, y la caracterización psicológica que adquiere Asaji difiere de la del original en las sospechas que infunde a su marido, así como en mantener una firme decisión de conseguir el poder progresivamente, mientras que Washizu aparece como mero un juguete manipulado por su ambición. De esta manera, sus dudas no provienen, como en el original y en las otras dos versiones, de su propia ambición, sino únicamente del sibilino discurso de Asaji. Polanski opta, por su parte, por caracterizar al hijo de Banquo como apenas un muchacho, resaltando su indefensión frente a la amenaza del tirano; y la belleza y delicadeza de Lady Macbeth, delicadeza que podría considerarse opuesta al original, contrasta en realidad y da una nueva dimensión al personaje y a la manera de enfocarlo: ella es, ante el crimen, como una niña inconsciente y caprichosa incapaz de calcular las consecuencias, que, una vez percibidas y debido a esa fragilidad psíquica, la conducen a la locura y al suicidio, que permanece ambiguo, como en el original. La psicología de Ross y Donalbain aparecen claramente definidas y, mientras que en el original eran tan solo personajes secundarios, el Donalbain polanskiano representa la continuación de la historia de ambición y engaño, y Ross el arribismo oportunista.

Las acotaciones **operativas** se refieren a las acciones de los personajes. En Shakespeare existen únicamente las imprescindibles para que cada actor sepa cuándo debe entrar o salir de escena, aunque dentro del diálogo mismo existen ciertas pistas o indicaciones para su interpretación. En Kurosawa existen matices interesantes: por ejemplo, se insinúa que la orden del asesinato de Miki podría haber llegado de Asaji (planos 383 a 390), mientras que Polanski efectúa una significativa identificación del tercer asesino de Banquo con el personaje de Ross (plano 300 y 303 a 361).

En otro orden, las acotaciones con referencia al espacio o **espaciales** apuntan al decorado, la iluminación, los accesorios para la escena, etc. En el *Macbeth* de Shakespeare no existen, y las escasas indicaciones acerca del espacio están involucradas en los diálogos. En Welles, el decorado semeja la escenografía de una representación teatral. Es muy sencillo en cuanto a la configuración del castillo, cuya arquitectura apenas está más que esbozada con los elementos indispensables para recordar al público que ciertas acciones tienen lugar en ese lugar, y hay una ausencia de cambios espaciales a causa, entre otros motivos, del modo en que la película está filmada, en profundidad de campo. Así, más que un trabajo de encuadre de cámara con movimientos para enfocar a unos personajes u otros, y más incluso también que una labor del montaje —muy importante, por otra parte—, son los mismos personajes los que entran y salen del encuadre, tal y como se hace en teatro. Kurosawa ofrece un toque expresionista con la iluminación en las escenas de las apariciones de la bruja y de Miki, y el blanco y negro otorga a la cinta un dramatismo especial creando una distancia perceptiva mayor, de manera que la elección favorece en ciertos momentos el expresionismo, muy señalado en las escenas de paisaje con neblina o con niebla espesa. Polanski, por el contrario, opta por un decorado realista con multitud de detalles que corresponden a la búsqueda y consecución del máximo verismo cinematográfico: la filmación en Inverness y Dunsinane, efectuadas en castillos verdaderos, dan lógicamente la impresión de castillos medievales compuestos por murallas, patio interior, corredores, sala principal, alcobas, sótanos, etc. La iluminación, también realista, adquiere en muchas ocasiones rasgos expresivos y simbólicos por medio de los tonos cálidos, o incluso enrojecidos totalmente en los planos en los que Macbeth planea ir de nuevo a consultar a las brujas (plano 412), o de los tonos fríos que rodean la cueva de estas. En otras ocasiones, los escenarios adquieren una apariencia onírica por medio de recursos como la iluminación y el montaje, y también conviven, junto con accesorios realistas, otros que, además de con el verismo, cumplen con un fuerte valor simbólico, como la corona real o las dagas.



Las tres brujas se alejan tras su primer sortilegio.

Macbeth, Roman Polanski, plano 20.

Las acotaciones **temporales**, referidas al tiempo y sus distintas posibilidades de concreción en escena, se refieren al ritmo, las pausas, los movimientos... En el *Macbeth* de Shakespeare no existen más que indicaciones temporales involucradas en los diálogos, y Welles las adapta a movimientos que corresponden a esa interpretación expresionista, mientras que Kurosawa los dota también de una gran elocuencia: así, los movimientos de Washizu y los guerreros, compulsivos, se dan en forma de arranques violentos tras momentos de aparente reposo, mientras que los de Asaji están cargados de una especie de calma que oculta una enorme tensión, tensión que solo se desata en movimientos rápidos y convulsos en algunas ocasiones, como cuando el pánico la invade al esperar a que Washizu vuelva de asesinar a Tsuzuki o cuando le arrebatan la lanza para colocarla en manos de uno de los guardianes. Polanski opta por traducir el original a movimientos realistas ajustados a los códigos usados en la civilización occidental.

Las acotaciones **sonoras**, por su parte, se refieren a la música, los ruidos y los efectos sonoros. En *Macbeth* existen algunas muy significativas para el sentido de la historia, por ejemplo «*thunder*», y pueden representarse en escena de forma rudimentaria o muy sofisticada, dependiendo de la magnitud de la producción. Esta posibilidad aumenta en cine, y Welles las traduce en imágenes y sonidos que refuerzan el impacto de la realización. Especialmente en los momentos culmen de la obra, el director hace uso del sonido de fondo de fuertes tormentas, ruidos, sonidos de **pájaros, ecos...** Kurosawa, por su parte, utiliza música y sonidos de estilo japonés con instrumentos y ritmos propios, y el canto inicial es característico del teatro Kabuki: todas tienen una gran importancia para la ambientación de la historia, otorgándole el aire de misterio y delicadeza característicos de la cultura oriental. Polanski, por su parte, introduce muchas más que las señaladas expresamente en el original, algunas en forma de efectos sonoros que refuerzan **las sensaciones de expectación, duda, suspense, temor...** El medio cinematográfico, además, le permite la inclusión y la posibilidad de una percepción perfecta por parte del espectador de ciertos sonidos imperceptibles en el teatro, como el ruido de la arena

mojada transitada por las brujas, ofreciendo una impresión de realismo muy marcada (planos 5 a 20).

15.3 Diálogo dramático y cinematográfico

El cine, al igual que el teatro, es acción dialogada, aunque somete esta acción a las estructuras novelescas (Gutiérrez Carbajo 2013: 272).

El diálogo cinematográfico también difiere en varios aspectos del diálogo dramático. En este, ese pacto que asume el público permite que acepte un discurso absolutamente contrario al realismo: los personajes se expresan con frecuencia con largos parlamentos inexistentes en la vida real. Si a ello añadimos la intensidad que cobra la función poética en la dimensión externa de la comunicación —hacia el público, como explica García Barrientos (2001: 61)—, encontramos que la riqueza de figuras retóricas que se da en esta forma artística supera con mucho a la de la lengua hablada habitual, y este fenómeno llega a su máxima expresión con la utilización del diálogo en verso, que contraviene todas las reglas pragmáticas del habla. Se trata de dotar a la forma de la expresión del diálogo de una gran importancia, resultado del ritmo, la rima y la riqueza de figuras retóricas. Y nos podemos preguntar: ¿por qué este uso del verso, que se conserva incluso en algunas adaptaciones cinematográficas? García Barrientos (2001: 68-9) lo explica en el drama por el efecto de distanciamiento que genera respecto de la existencia ordinaria, hecho que acompaña de forma idónea a la tragedia como una visión de lo más elevado, y al que corresponde, por tanto, un modo de expresión más noble. Y, continúa el autor, en el caso del teatro postrágico se mantiene como una convención que enaltece a los personajes contribuyendo a crear una sensación de extrañamiento.

Es quizá por estos motivos por los que es tan difícil la conservación de un verso que no **“chirríe” en las versiones fílmicas de las obras, pues ya se ha visto que el cine pide**, de ordinario, un mayor realismo, y es un arte especialmente afín a retratar la vida tal y como realmente transcurre. Pero si esto puede resultar cierto como una verdad general, es obvio que, como medio artístico, el cine realiza *siempre* una transformación de la realidad para dotarla de una forma específica en el plano de la expresión, que es la que le otorga su carácter distintivo y que hace que admita hasta las formas más opuestas al realismo. Es desde este fenómeno de la manipulación de la expresión formal desde la que puede entenderse el verso en el cine. En esta cuestión, Entrambasaguas (1954: 90-1) opina que el diálogo cinematográfico ha de presentar unas peculiaridades esenciales que lo diferencian profundamente del diálogo dramático, en el que son lícitas las explicaciones o aclaraciones más o menos minuciosas y los largos discursos. El cine, en cambio, reclama que ese exceso de diálogo se sustituya por otras formas expresivas y debe rechazar la cargazón lingüística, optando por la precisión y la sencillez también en la pronunciación y la entonación. El autor justifica este cambio por el distinto tipo de público y la mayor divulgación del cine y, más importante aún, porque, en el ejemplo de una representación escénica en que la protagonista llora, esta «sabe que el gesto natural será tan poco escénico como la normal estatura de la tragedia griega», pero en cine basta un acercamiento de la cámara

en un primer plano rápido, interpuesto «no sólo para resolverlo con la visión transparente de unas lágrimas en los ojos o la blancura de los dientes entre los labios, sino que se llevará con la misma densidad emotiva a la retina de cualquiera de los espectadores» (113). En cambio, una frase del diálogo análoga a la indicada en el caso teatral, «prescindiendo erróneamente del primer plano o subrayando éste con no menos error, carecería en absoluto de sentido cinematográfico (114).

Kracauer (1996: 169), por su parte, opina que mientras que la palabra hablada desdibuja los elementos visuales, el ocasional predominio de ruidos carece de consecuencias, e incide en que el énfasis del verbo no solo fortalece la tendencia a apartarse de la vida que capta la cámara, sino que «añade algo nuevo y sumamente peligroso: el universo del razonamiento discursivo, que permite que el cine se introduzca en los vericuetos y sinuosidades del pensamiento más sutil, de todas esas comunicaciones racionales o poéticas que no dependen, para su captación y apreciación, de su carácter figurativo» (142). Mantiene, igualmente, que el razonamiento conceptual debe ser verbalizado, pero si el diálogo adquiere un papel dominante se convierte en anticinematográfico, de manera que se ha de desenfatar a favor de los elementos visuales o de las cualidades materiales del habla, porque «lo que importa en el diálogo que presenta un razonamiento conceptual es precisamente su contenido, el argumento que, de acuerdo con la premisa, clarifica un motivo significativo» (327).

Sobre este controvertido tema, Mitry (1989: 114) cree que hay que distinguir dos aspectos que por **regla general se confunden: el diálogo “de escena” y el diálogo “de comportamiento”**, y señala que, dado que representa la vida, el cine debe registrar tanto las palabras como los gestos, pero las conversaciones vanas tienen la misma importancia que los ruidos, a no ser que sirvan para situar un carácter, un estado de ánimo, una mentalidad. De esta forma, los diálogos de este género «pueden abundar en un film sin perjudicar sus cualidades propiamente cinematográficas, porque, si bien contribuyen a la comprensión de los personajes, no hacen conocer lo que son, no manifiestan jamás sus pensamientos y sólo en escasa medida ayudan a la intelección del drama». Contrapuesto a este diálogo de comportamiento, continúa, el diálogo de escena «nos informa de los pensamientos, los sentimientos, las intenciones del héroe», y lo define como específicamente teatral y solo válido en el cine cuando corresponde a la realidad verdadera, «es decir, a situaciones en las que es normal que se encuentren los individuos cuando hay un debate, una discusión».

Pero en la vida –continúa el autor– las personas no se descubren nunca del todo por lo que dicen, sino que existe un margen más o menos grande que preserva una parte importante de su ser real, consignando que en teatro ese margen no existe o existe en escasa medida, dado que los personajes «sólo pueden significarse en él mediante el verbo y deben hacerlo necesariamente tanto para justificar sus actos como para permitir la comprensión del drama». En cine, en cambio, esa zona de sombra es precisamente la que interesa, y su exploración «permite **descubrir** los seres **más allá de lo que dicen**», de manera que la palabra no tiene la meta de añadir ideas a las imágenes, pues «cuando lo que debe ser comprendido lo es sólo gracias a la

mediación de lo que se dice, cuando el texto lleva en sí la expresión y la significación de la **intriga, cuando lo que “compromete” a los héroes sólo nace de sus propias palabras, entonces nos hallamos ante una obra que no tiene nada que ver con la expresión cinematográfica**». En efecto, y también lo recoge Kracauer (1996: 144-50), prácticamente todos los críticos coinciden en que el interés cinematográfico se ve realzado si se reduce el peso y el volumen de la palabra hablada «de manera tal que el diálogo propio del estilo teatral deje su lugar a un habla viva, natural» (144), aunque los directores cinematográficos pueden también dirigir su atención al lenguaje no como medio de comunicación, sino como manifestación de la naturaleza. Kracauer lo ilustra con el personaje de Eliza y su acento *cockney* en *My Fair Lady* (1964), adaptación de la obra de George Bernard Shaw basada a su vez en el mito de Pigmalión. Y es que el adaptador, sostiene Davies (1988: 17), ha de buscar la armonía entre lo que se muestra y lo que se dice.

Aun con estos presupuestos, Mitry (1989: 114-8) contempla que, al permitir los **procedimientos cinematográficos valorizar los “momentos de expresión verbal” mejor de lo que podría hacerlo cualquier puesta en escena teatral**, «nada impide utilizar el cine para **“poner en escena” una pieza cualquiera**», poniéndose a disposición de un medio de expresión distinto y valorizando una expresión acabada. El autor opina que ese empleo de los procedimientos **cinematográficos tiene un gran alcance y que no se trata de “teatro filmado” en el sentido peyorativo de la palabra**, sino de «una *puesta en escena cinematográfica aplicada a una obra teatral*», y mantiene la idea radical de que, en estos casos, el cine no añade gran cosa, puesto que por sí mismo no expresa nada, sino que lo hace porque «subraya, valoriza y, sobre todo, **amplifica** el sentido de una expresión verbal». Como ejemplos que cree que lo demuestran alude a las obras *Hamlet*, de Grigori Kozintsev; *Enrique V*, de Laurence Olivier; *Macbeth*, de Orson Welles; o *Les parents terribles*, de Jean Cocteau, incidiendo en que se trata «de una **manera de puesta en escena**, y no de un **modo de expresión**» (118), siendo el arte puramente teatral, aunque el medio que lo registre sea el cinematográfico.

La pieza teatral, sostiene además el autor (116-8), está concebida y construida con vistas a la representación teatral, mientras que la película, aun cuando pueda tener excesos de diálogo, está concebida con vistas a una representación cinematográfica. Es decir, se entiende como una continuidad que se desarrolla libremente en el espacio y en el tiempo, y siempre liberada de las restricciones que impone la escena. Y, más importante aún, la estructura del diálogo es distinta en ambas artes, pues en teatro todo se halla organizado, preparado y ordenado con vistas a la expresión verbal, «expresión que constituye a la vez la continuidad dramática, su sustancia y su expresión» (116), de tal forma que, para él, una obra de teatro no es más que una serie de conversaciones ininterrumpidas de los personajes, **a quienes define como “cerebros lúcidos”, “buenos habladores” «que sólo se expresan en un lenguaje limado, preparado y limpio, sin tomarse tiempo para reflexionar o buscar las palabras; la inteligencia nace como de un manantial»**. Y es que ese “manantial” ha sido preparado durante los meses de escritura de la **obra dramática, por lo que cree que los actores dramáticos “asumen” más un texto que un personaje, pero no lo pueden “vivir” como un actor de cine, «porque ese personaje, y sobre todo**

ese texto, no pertenecen a la realidad verdadera». Esto se debe a que la verdad teatral «es una verdad convencional, una realidad estilizada, un conjunto de artificios que permiten alcanzar una verdad esencial más allá de lo real amañado encargado de transmitirla». Esas convenciones, admisibles en escena y aceptadas por el público por medio de la suspensión de la incredulidad, no lo son en el cine, «cuya verdad realista se basa en una sensación de realidad verdadera dada por la representación y la realización de lo real concreto» (117). Así, el diálogo del film debe dar la impresión de vida vivida, al menos como podría serlo en las situaciones consideradas, y debe salir de la boca de los personajes y no de la memoria de los actores, dice el autor. En los momentos de conversación más animados, además, los individuos deben tener tiempo para pensar lo que dicen, como ocurre en la vida real. Mitry, asimismo, que señala que el cine, que se ha ido liberando de las convenciones teatrales (desde la puesta en escena pasando por el tipo de interpretación, las obligaciones de la dramaturgia y el concepto mismo de teatralidad), debe **aún, a su juicio, librarse de «las restricciones opresoras del diálogo “bien escrito” (digamos literario) y de la verborrea escénica»** (119).

Como puede fácilmente deducirse de todas estas observaciones, que en ocasiones adquieren cariz de precepto, el diálogo suele sufrir muchas variaciones en la adaptación. En las obras dramáticas versificadas en ocasiones se opta por conservar el verso (aunque muy raramente se mantendrá exacto y en el mismo orden que en la obra original), mientras que en otras se prosifica. Y es que, como se ha visto con anterioridad, el verso se resiste más al medio cinematográfico que al dramático, el cual implica unas convenciones antirrealistas que el espectador acepta consciente o inconscientemente. La tendencia general en la adaptación de una obra versificada que conserva este verso es, pues, la de tratar de naturalizarla de forma que, aun conservando su musicalidad y su ritmo, este no desdiga demasiado de un habla plausible en ciertas situaciones, aunque hay adaptaciones que optan por potenciar el efecto distanciador y poético del verso, como *El perro del hortelano* (1996), de Pilar Miró. Otras adaptaciones, aunque no versificadas, conservan sin embargo la importancia fundamental del diálogo, que es, junto con las situaciones creadas, el vehículo expresivo más importante y que sobresale sobre la acción: es el caso, por ejemplo, de la comedia *Barefoot in the Park* (*Descalzos por el parque*, 1967), con guion de Neil Simon basado en su propia obra teatral y dirigida por Gene Saks, que no se entendería ni provocaría su efecto cómico sin esta primacía del verbo. Y, por supuesto, también en la ya citada *To Be or Not to Be* (*Ser o no ser*, 1942), cuyo cuidadísimo diálogo es el principal motor de la película y de su genial humor, aun cuando parta de una novela y no de una obra de teatro.

En los tres ejemplos elegidos se observan concreciones totalmente divergentes en el diálogo. El *blank verse* —pentámetro yámbico a mitad entre el verso y la prosa— de *Macbeth* es conservado por Welles, pero el texto está considerablemente mutilado y se han añadido algunos fragmentos, y en él la entonación —e incluso la imitación del acento escocés—, adquiere una especial importancia, siendo una dicción marcadamente teatral. Un cambio significativo se opera en el diálogo que en el original tiene lugar entre Lady Macduff y Ross, cuyos versos Welles

pone en labios de Lady Macbeth en los planos 266 y 267 previos al asesinato de su familia (plano 266: «*You must have patience, madam*», y plano 267: «*You know not whether it was his wisdom or his fear*»), experimentando el sentido del original una pequeña variación: se remarca la hipocresía y crueldad de Lady Macbeth, ya que no solo está presente en el asesinato de la familia de Macduff, sino que, previamente, disimula sus intenciones mostrando amistad a la futura víctima.



Diálogo de Lady Macbeth con Lady Macduff previo a su asesinato.

Macbeth, Orson Welles, plano 266.

Kurosawa, por su parte, opta por un diálogo en prosa del que se han suprimido los monólogos y soliloquios. Escapan de esta prosificación el canto inicial y el final, además del interludio del samurai en el banquete en que aparece el espectro de Miki, que se trasladan a un poético verso japonés medieval. De igual manera, aunque la dicción está marcada por la influencia del teatro Noh, es, en cuanto al diálogo, la más realista de las tres versiones. Polanski, por su parte, se ciñe más estrechamente al original, conservando tanto la belleza del verso shakesperiano como el texto en casi su totalidad: solo el orden experimenta ciertas modificaciones. La dicción, que trata de dar impresión de realismo, no puede conseguirlo totalmente, dado que respeta el *blank verse* original, aunque naturalizándolo considerablemente. Su incardinación en la acción, sin embargo, y la cuidadosa planificación cinematográfica, hacen que se integre en la imagen sin resultar falso o artificial.

Por medio del estilo del diálogo, dice García Barrientos (2001: 54-5), se puede dar una unidad cuando todos los personajes hablan de la misma manera, sea esta culta, coloquial, vulgar, poética, natural, retórica, etc., o bien se puede producir una impresión de contraste cuando se incluyen variantes socioculturales. Shakespeare hace uso de un estilo elevado y poético en *Macbeth*, salvo la prosa del pasaje del portero, que tenía la utilidad, aparte de ofrecer un cierto alivio cómico, de dar tiempo al cambio de vestuario de los actores. El autor emplea igualmente la prosa en el breve diálogo de Lady Macduff con Ross y con su hijo, cuando expresan su preocupación por la desaparición de Macduff, incluyendo en su diálogo bromas y juegos verbales. En esta ocasión, en lugar de favorecer un alivio cómico de la tensión dramática, esos juegos familiares no hacen sino incrementar el dramatismo de la escena posterior, en la que tiene lugar el asesinato de ambos y del resto de la familia y habitantes del castillo.

Welles es bastante fiel en su adaptación del estilo, pero es significativa, por ejemplo, la ausencia del diálogo del portero y del diálogo entre Lady Macduff y Ross, que se pone parcialmente en labios de Lady Macbeth, de manera que se conserva el tono dramático en todas sus partes sin permitir ninguno de los *comic relief* habituales en las obras shakesperianas. Kurosawa, por su parte, adopta un estilo totalmente distinto, en prosa, llano, compuesto de frases cortas e incisivas y adaptado al japonés, excepto el canto del comienzo y del final (planos 3 a 7 y 545 a 548), que está escrito en japonés medieval y cuyo estilo es poético y de gran expresividad trágica. Polanski, en cambio, siguiendo su tendencia a mantenerse lo más fielmente ceñido al original, conserva tanto los *comic reliefs* de la obra —el discurso del portero y la conversación entre Lady Macduff y su hijo—, que en este caso, como el original, no hace sino incrementar lo patético de los acontecimientos que seguirán y la extrema crueldad del asesinato del hijo de Macduff por medio del contraste con su presencia previa, jovial y, al mismo tiempo, desvalida. Polanski explota al máximo esta función shakesperiana, ambivalente en algunos casos.

El decoro, por otra parte, representa la coherencia con los factores dramáticos de la situación, el carácter social (sociolecto) e individual (idiolecto) de cada personaje (García Barrientos 2001). En *Macbeth*, el verso blanco se rompe en prosa en los momentos en que el diálogo y la acción son apremiantes, o bien por motivos cómicos, como en el discurso del portero. Como se ha visto, Welles omite estos pasajes, Polanski los conserva íntegros y Kurosawa adopta una prosa ajustada a la acción y a la época. Al cambiar tan radicalmente el público al que alude el autor (55) en la comunicación cinematográfica respecto de la comunicación dramática —ya que **en esta última comparte espacio y tiempo y está “en carne y hueso” ante el orador/actor**—, se puede considerar que es quizá este concepto del decoro el determinante para la transformación del diálogo en la adaptación cinematográfica, que, aun en el caso de conservar el verso, intenta naturalizarlo.

Las *funciones cinematográficas*, que serían las correspondientes a las teatrales y que García Barrientos (2001: 59-62) desglosa en *dramáticas*, *caracterizadoras*, *diegéticas*, *ideológicas*, *poéticas* y *metadramáticas* no suelen experimentar grandes variaciones en la

adaptación. Así, la **función dramática** es una forma de relación y acercamiento entre los personajes, que actúan por medio de las palabras; es decir, por medio del diálogo pueden amenazar, humillar, seducir, agredir, etc. En *Macbeth* destacan las arengas de Lady Macbeth a su esposo para incitarle a cometer el asesinato de Duncan y el recurso de humillarlo para conseguir su propósito. Macbeth, a su vez, ordena los asesinatos de Banquo y de sus asesinos y los de la familia de Macduff, y este, por su parte, incita a Malcolm a recuperar el trono que por sucesión le corresponde. En Kurosawa esas funciones dramáticas adquieren matices muy interesantes. Las insinuaciones de Asaji para que Washizu asesine a Tsuzuki ganan en sinuosidad, son más indirectas y apelan no solo a la hombría de su esposo y a su ambición, sino al temor de que Tsuzuki o Miki tomen represalias porque teman su ataque. Además, Asaji no solo persuade a Washizu al asesinato de Tsuzuki, como en la obra original y las otras adaptaciones: la idea que da a su esposo de portar el féretro de Tsuzuki al castillo de la Telaraña hará que Miki tenga que ceder en su desconfianza y abra sus portones para recibir al cortejo fúnebre que porta el cadáver (planos 285 a 325). Asimismo, la idea de acabar con Miki y su hijo parte también de Asaji y no de los temores de su esposo, como en el original. Washizu, al contrario que en las otras versiones, exclama «*Fool!*» refiriéndose a su esposa después de que ella sufra el aborto, quedando de nuevo sin descendencia y, por tanto, sin herederos para el castillo de la Telaraña y para el poder conseguido.

Con la **función caracterizadora** se ofrecen elementos para construir el carácter de los personajes. En cine se aplican, al igual que en teatro, todos los elementos que matiza García Barrientos (2001: 59): el personaje se puede caracterizar a sí mismo o a otros por medio del diálogo; puede ser en ausencia o presencia de ese otro personaje, el cual puede haber aparecido ya en la obra o no; y se puede caracterizar de forma explícita o implícita (indirecta o involuntariamente e, incluso, de forma inconsciente). En la cinta *A Letter to Three Wives* (*Carta a tres esposas*, 1949), de Joseph L. Mankiewicz, por ejemplo, es significativa la caracterización de un personaje que nunca aparece visiblemente de forma abierta, Addey Ross, que marca toda la historia y se constituye en el ocasional narrador que, de alguna manera, domina todo el mundo ficcional que se presenta y que refuerza su semantización tanto por representar el ideal deseado por las tres mujeres como por su inaccesibilidad. De esta forma, esa inasibilidad está representada en el hecho de que su figura física jamás aparece de forma total en la película, sino solo por medio de leves insinuaciones. Esa ausencia se constituye así en potente metáfora y se explota gracias al precedente de la voz **over** característicamente cinematográfica.

En el *Macbeth* de Shakespeare, Duncan está caracterizado por el protagonista en su ausencia como un hombre humilde, ecuánime y virtuoso, y destaca también la caracterización que Lady Macbeth hace de su marido, también en su ausencia, como hombre ambicioso pero leal, y más tarde, ya él presente, como un gato que ambiciona algo pero al mismo tiempo duda en arriesgarse a conseguirlo: «*Wouldst thou have that / Which thou esteem'st the ornament of life, / And live a coward in thine own esteem, / Letting 'I dare not' wait upon 'I would,' / Like the poor cat i' the adage?*» (I, 7: 108-9). La caracterización contrasta con la que hacen de él los

nobles posteriormente, describiéndolo, una vez cometidos los crímenes, como a un tirano. Asimismo, Malcolm se autocaracteriza como hombre extremadamente cruel y vicioso, pero únicamente para despejar las sospechas que alberga Macduff acerca de sus intenciones. En la adaptación de Welles, si el director se ajusta en esta función caracterizadora al original, introduce matices al reforzar la crueldad de Lady Macbeth, su falta de remordimientos y la fortaleza de su carácter en el hecho de que también aparezca patentemente en el asesinato de la familia de Macduff, cometido en su presencia y con su conocimiento y aprobación. También Kurosawa introduce matices intrigantes: Washizu describe a Miki como amigo noble y leal, de manera que el crimen posterior para eliminarlo, además de insinuarse como idea de Asaji, encaja con el brutal desmoronamiento que experimenta el protagonista en la escena de su aparición. Su versión, en cambio, a diferencia de la obra original, no ofrece la misma caracterización de Tsuzuki, de manera que ese crimen no está tan fuertemente connotado como en las otras dos versiones como algo contra natura por la gratitud debida y la bondad de la víctima asesinada; no podría darse, además, esa caracterización en positivo, pues Kurosawa hace aparecer a este no como al noble rey Duncan shakesperiano, sino como un señor feudal ocupado en mantener su poder por medio de intrigas y alianzas. Polanski, por su parte, trata de reflejar las descripciones que se deducen de los diálogos y las acciones del original: Duncan es un personaje afable, de gran amabilidad con sus anfitriones; Macbeth, un hombre valeroso lleno de dudas; Lady Macbeth, una mujer cuya ambición la arrastra a la destrucción de su frágil equilibrio psíquico. Todo el pasaje referido a la falsa caracterización que de sí mismo hace Malcolm ante Macduff se ha suprimido en las tres versiones, como algo prescindible y no excesivamente relevante para el sentido final de la obra. Además, esa nobleza que el pasaje shakesperiano trata de reflejar, se suple en Polanski y Welles con la caracterización física y gestual del personaje de Malcolm.

La *función diegética* o *narrativa* da información fuera del tiempo o espacio de la escena y constituye una función limitada en el drama. Esta información, ofrecida por medio del diálogo del “fuera de escena” del espacio o del tiempo dramático (García Barrientos 2001: 60), se materializa en ocasiones en la adaptación cinematográfica debido a las mayores posibilidades de representación realista del cine con respecto al drama. Así, por ejemplo, el asesinato de Duncan a manos de Macbeth aparece representado realmente en la cinta de Polanski, que conserva también las alusiones diegéticas a esa acción en el diálogo de los protagonistas. Welles, en cambio, emplea la función diegética para omitir en pantalla la batalla de Macbeth y Banquo contra Macdonwald, así como el asesinato de Duncan: lo primero, obviamente, debido al escueto presupuesto con el que contó la producción; lo segundo, ceñido a la misma omisión del original, hace que se evite en todo caso una dificultad por la violencia extrema de la escena.

En la cinta de Kurosawa esta función diegética adquiere una importancia extrema. Por medio de ella se condensan grandes periodos de tiempo e información que, de representarse en pantalla, no aportarían nada significativo. Así, todo el proceso de insurrección de Fujimaki y los embistes a los fuertes se resumen por medio de las noticias que llevan mensajeros al rey y su

consejo, lo mismo que la posterior victoria de Washizu y Miki. De igual modo, los avances de las tropas lideradas por Noriyasu y lo que parece ser un extraño desplazamiento del bosque de la Telaraña hacia el castillo, dirigiéndose contra Washizu, se resumen también a través de los recados que transmiten los mensajeros. Esta función diegética se exhibe también en el fragmento en que se consigna que está teniendo lugar el banquete, cuando un sirviente dice que, de no haber sido herido por el caballo, habría ido al castillo, bromeando con él uno de sus compañeros al decirle que se ha perdido una bebida gratis. La llegada del caballo de Miki sin su dueño (plano 350) implica que este ha sido asesinado, indicado el hecho no tanto con esa función diegética, sino por medio de una figura retórica que evoca su ausencia.

La *función ideológica* o *didáctica* se utiliza para transmitir un mensaje, idea o lección, y es más propia del modo narrativo que del dramático, dice García Barrientos (2001: 60). Puede conservarse sin variaciones en la adaptación cinematográfica, aunque, como apunta el autor, **resulta chocante y se tolera mal «reconocer la “voz del autor” defendiendo una tesis o impartiendo doctrina»** (61), por lo que resulta más eficaz que el público pueda llegar a las ideas a través de los datos implícitos que da la obra. Es esta última técnica la que emplea Paul Haggis en *Crash* (2004), lo mismo que tantos otros guionistas y directores actuales que se constituyen, de alguna manera, en herederos de las teorías del montaje ideológico promulgadas por Eisenstein. Otro referente destacado de este fenómeno es David Mamet, cuyos guiones son obras maestras en el uso del diálogo portador de un subtexto con un mensaje ideológico sutil, pero perfectamente captable (destacable el ejemplo de *Glengarry Glen Ross* de 1992, dirigida por James Foley y basada en la obra teatral homónima del mismo Mamet), u otras obras plagadas de subtexto que incluyen multitud de perspectivas a ciertos conflictos, irreductibles a términos maniqueos (véanse, por ejemplo, *Bethlehem* o *L'attentat*, que dan cuenta de la extrema complejidad de ciertas cuestiones, aunque ambas se inclinan finalmente por una de las posturas presentadas).

En *Macbeth* existe una función ideológica que procede no necesariamente del autor, sino de los personajes, que, en el caso de Macbeth, expresa su final concepción nihilista de la vida. Sin embargo, como obra total, la lectura ideológica es claramente moralizante, pues la ambición y el crimen son finalmente castigados en el desenlace. Si tanto Welles como Polanski conservan íntegramente tanto la función ideológica de los personajes como la de la obra en su conjunto, Kurosawa la remarca aún más con el canto que precede y finaliza la película, que se convierte en un aviso hacia los peligros de la ambición y se asemejaría a los coros griegos que, explicitando poéticamente las conclusiones, conducen al espectador en su interpretación de la obra. El director japonés omite, en cambio, esa concepción nihilista de la vida a la que llega el protagonista en el original y en las demás versiones, pues Washizu conserva hasta el último momento una seguridad satisfecha ante la falsa certeza de conservar el poder, pues, como se le ha anunciado, sabe que nunca será vencido en una batalla **«until the trees of the forest rise to attack the Castle»** (plano 455).

La *función poética*, consigna García Barrientos (2001: 61), está dirigida al público y queda neutralizada entre los personajes. Es una función de más difícil uso en cine, medio que requiere, en principio, un mayor realismo. Y sin embargo, aparte de las adaptaciones que conservan el verso original y lo acomodan al medio sin que su recepción se perciba como artificial o incómoda, **en el llamado “cine de la palabra”**, cuyo máximo representante podría ser considerado Joseph L. Mankiewicz, el riquísimo subtexto que acompaña el diálogo y lo elaborado de este no deja lugar a dudas de la importancia en cine de esta función. En las obras de Shakespeare, asimismo, la función poética las recorre íntegramente, y en *Macbeth* aparece especialmente destacada en los discursos que se refieren a la invocación de los espíritus del mal, a la noche contrapuesta al día representando el bien o al trágico remordimiento de ambos esposos. En la versión de Kurosawa, con la opción de trasladar los diálogos a una prosa concreta y concisa, no es excesivamente destacable, pero sí lo es en la potente imaginería del film: la niebla, el laberíntico bosque de la Telaraña, los movimientos sinuosos de Asaji y, en fin, la misma concepción global del entero universo ficcional.

A la *función metadramática*, en la que el diálogo en el drama se refiere al drama mismo (García Barrientos 2001: 62), correspondería en cine una función *metacinematográfica*. Su uso, al igual que en el drama, puede existir sin problemas cuando existen varios niveles de ficción, por ejemplo en *A Midsummer's Night Dream* (*El sueño de una noche de verano*, 1999), de Michael Hoffman, en que los personajes aluden a uno de estos niveles de ficción y, por tanto, a los mismos hechos acaecidos, o en *Blazing Saddles* (*Sillas de montar calientes*, 1974), donde se da al final una alocada confusión en los niveles al invadir los personajes de la historia principal el set de rodaje de otra película. En el *Macbeth* de Shakespeare no existe la función metadramática, como tampoco en la adaptación de Welles. Sí, en cambio, en la de Kurosawa con la introducción del canto del comienzo y del final (planos 3 a 7 y 545 a 548), que se refieren a la misma historia que cuenta la película, lo mismo que el canto del noble durante el banquete (planos 351 a 358), que refiere la misma historia que está viviendo Washizu y que puede ser comparado a la representación metateatral en *Hamlet*, que tiene una función metadramática señalada y decisiva también en la película.

Por otra parte, el diálogo puede adoptar diversas formas según el número de interlocutores, la extensión de los parlamentos, etc. (García Barrientos 2001: 62-7). El *coloquio* es una conversación entre un número determinado de interlocutores que no presenta ningún problema en el cine ni en la adaptación cinematográfica de obras teatrales, aunque el uso de la planificación lo matiza profundamente, ya que se puede hacer uso de varios recursos: por ejemplo, mostrar la imagen en primer plano del personaje mientras se escucha el diálogo de su interlocutor, visualizar la reacción que este provoca en un grupo de personas, etc. Generalmente también, el cine tiende a acortar los largos parlamentos, pues el medio prefiere una similitud (no identidad, en todo caso) con el estilo del habla de la vida real: así, si en la obra original y en las adaptaciones de Welles y Polanski existen parlamentos extensos ligados a la función poética

que adquiere el lenguaje, Kurosawa tiende a acortarlos considerablemente, y la información contenida en ellos se encuentra muy condensada.

El **soliloquio** se trata de un discurso emitido por un personaje sin ningún interlocutor, de modo que habla en voz alta consigo mismo en una convención puramente teatral. En ocasiones, los soliloquios se conservan en la adaptación cinematográfica, pero su uso puede conllevar una cierta teatralidad que se puede ver rebajada si la voz exteriorizada se convierte en voz en **off**, traduciendo el pensamiento y no la dicción real del personaje. De hecho, los soliloquios de Macbeth y Lady Macbeth son esenciales para conocer sus propósitos, sus dudas, remordimientos e intenciones, y su función poética es muy destacada en la obra original. Welles mantiene este recurso teatral dotándolo de ese realismo cinematográfico por medio de un paso suave e imperceptible que imita el que tiene lugar en la conducta humana: parte del pensamiento se expresa en voz en **off**, remedando el **stream of consciousness**, y parte pasa a expresarse en voz en **on** significando una inadvertida tendencia a verbalizar exteriormente ese pensamiento. Como en la versión de Welles, Polanski hace uso de la imitación de este fenómeno por el que una persona puede estar pensando —y ese pensamiento se expresa cinematográficamente por medio de la voz en **off**—, y en momentos determinados pronuncia inadvertidamente su pensamiento con palabras audibles. A destacar el momento del soliloquio más importante del original en la versión de Polanski, en la que Macbeth, pensando en silencio —y expresado su pensamiento en la cinta en voz en **off**—, se topa con una antorcha y pronuncia, esta vez ya en voz **on**: «*Out, out brief candle*» (plano 593), para continuar el resto del parlamento en voz **on**. Por el contrario, en la versión de Kurosawa no existe un desvelamiento del mundo interior de los personajes por medio de soliloquios: siempre hablan a uno o varios interlocutores, siguiéndose en ello un estilo puramente realista.

El **monólogo** constituye un discurso de cierta extensión proferido por un personaje sin respuesta verbal considerable por parte del interlocutor, y resulta de más fácil conservación en la adaptación cinematográfica que el soliloquio, aunque en ocasiones se acorta su longitud por la impresión de teatralidad o artificiosidad que puede llevar consigo. Si tanto en las versiones de Welles y Polanski se conservan aproximadamente, en Kurosawa no existen parlamentos muy largos, salvo los de Asaji al intentar convencer a Washizu de sus propósitos, y aun estos, en comparación, son bastante breves.

El **aparte** es el diálogo que convencionalmente se sustrae a la percepción de determinados personajes presentes en la escena, pero perfectamente audible para el público. Dados los distintos procedimientos que emplea el cine, los apartes pueden “traducirse” de forma realista o, por el contrario, conservar ese carácter de convención. En todo caso, las modificaciones que experimentan en la adaptación suelen ser grandes. En *Macbeth*, los apartes de Macbeth y Lady Macbeth, como sus soliloquios, son esenciales para conocer sus propósitos, dudas, intenciones y remordimientos. Kurosawa, a diferencia de Welles y Polanski, opta también en este punto por dar una forma realista aunque estilizada a la obra, de manera que no se formula ningún aparte. En el **aparte en coloquio**, en que dos o más personajes hablan sin ser oídos por los demás en la

escena, el adaptador puede optar por hacer que este discurso no sea percibido por el resto de los integrantes de una forma totalmente realista, colocando a los personajes de forma que su voz no parezca ser percibida por los demás. Los demás usos pueden ser considerados residuales del teatro y, por tanto, conservan ese alto grado de convencionalidad que raramente se da en el cine. Welles exhibe bastantes apartes en coloquio en los momentos en que Lady Macbeth trata de persuadir a su esposo para que asesine a Duncan, pues esta escena se une con la de la ejecución del Thane de Cawdor y la ceremonia cristiana presidida por Ross, a la que asiste todo el ejército y los sirvientes.



Ejecución del Thane de Cawdor en un expresivo plano picado.

Macbeth, Orson Welles, plano 99.

En teatro el grado de convencionalidad presentando así la secuencia sería grande, puesto que el público habría de escuchar los parlamentos de la pareja, que, sin embargo, no serían percibidos por el resto de personajes que poblarían la escena, pero que lógicamente estarían más cerca y con más posibilidades de escucharlos que la audiencia. En cambio, en cine ese diálogo se sustrae naturalmente a su percepción, y se trata de un aparte totalmente realista, pues los primeros planos implican que su voz no alcanza a los demás personajes, mientras que el espectador puede oírlos sin ninguna dificultad debido a la movilidad de perspectivas que admite el medio. De igual manera ocurre en las escenas del banquete ante la aparición de Banquo tanto en Welles como en Polanski, en las que Lady Macbeth intenta calmar a su esposo delante de todos los invitados del banquete, que no pueden escuchar los susurros que únicamente están

dirigidos a él. Polanski también muestra a Lady Macbeth hablando en susurros a su esposo en el banquete en honor a Duncan y, a diferencia del teatro, la realización es puramente realista, ya que los murmullos llegan al espectador sin que los actores hayan de elevar la voz en ningún momento. De modo que, en el aparte teatral realizado de esta manera, si no fuera por esas convenciones tácitamente aceptadas por el espectador, este debería entender que los personajes **colocados al lado de los que los profieren se habrían quedado temporalmente sordos...**

Pero si el diálogo en su totalidad es lo que construye la obra de Shakespeare, en *Macbeth* resalta una forma sobre las demás: el ***aparte en soliloquio***, forma que muestra a un personaje que piensa en voz alta. Siendo una obra en la que prima la ilusión de realidad, no caben en ella apartes dirigidos al público, por lo que es por medio de esos apartes en soliloquio que se nos muestra el apasionante mundo interior de Macbeth y de Lady Macbeth, la complejidad de sus personalidades y su relación afectiva. Si los soliloquios de ambos pensando sobre el crimen son individuales, se convierten en antilogías, en intercambio de las dudas que atenazan al primero respondidas por la resolución inquebrantable de Lady Macbeth y, más tarde, en sueño, deseo y ambición compartido por los dos esposos. Pero el posterior resquebrajamiento de su unión se preludia por la incapacidad de compartir la misma experiencia y las consecuencias de sus acciones: son dúos que se convierten en solos debido al progresivo alejamiento que el crimen les ha impuesto. Lady Macbeth trata de no pensar, se refugia en la inconsciencia; Macbeth, por el contrario, no puede dejar de pensar, de manera que al sueño lo sustituyen, en su vigilia, apariciones que solo él percibe. Contrariamente al original, Kurosawa, siguiendo su tendencia realista en la adaptación del diálogo, los suprime, mientras que en Polanski es especialmente relevante el soliloquio de Macbeth disponiéndose a visitar de nuevo a las brujas en la presencia de su esposa, que reposa a su lado en la misma cama, pero permaneciendo como ausente y con la mirada perdida (planos 412 a 415).

El ***aparte ad spectatores***, por su parte, es un parlamento en el que un personaje se dirige al público, sustrayéndose convencionalmente en ocasiones a la percepción de determinados personajes presentes en la escena, y no existen en *Macbeth*, obra en la que prima en este aspecto la ilusión de realidad. La ***apelación***, por otra parte, propia del teatro menos ilusionista y no del llamado teatro de la cuarta pared, se conserva muy excepcionalmente en cine, y esto se debe a que el espectador no contempla físicamente al actor, sino tan solo su imagen, y esta, en un tiempo y un espacio muy alejados de aquellos en que pronunció sus palabras. Por ello, resultaría algo más improcedente cualquier pregunta o apelación dirigida a él, e implica que se está **dirigiendo al “ojo muerto” de la cámara, que hace de mediadora entre el actor y su espectador.** Kenneth Brannagh, sin embargo, hace uso de ellas en su *Othello* con el personaje de Iago, que se comunica con el espectador para hacerle partícipe de sus planes y, en virtud de esa universalidad de las obras de Shakespeare, estas apelaciones no resultan molestas o inapropiadas, sino que tienen el efecto de implicar más al espectador en la trama e incrementar las sensaciones de suspense e intriga ante los acontecimientos que se están desarrollando ante sus ojos. El hecho, además, de la mediación de la cámara, que establece una distancia espacio-

temporal con el espectador, queda contrarrestado porque este percibe la mirada del actor que, a través de ella, parece mirarlo y dirigirse directamente a él.

Con la *apelación dramática ad spectatores* un personaje dirige un discurso hacia el público dramático. Puede conservarse en el cine, como hace Kenneth Brannagh en el ejemplo citado, pero perdiendo la fuerza de la presencia mutua, simultánea y consciente del actor y del público en el mismo recinto en que se representa la obra. Por otro lado, en la apelación escénica *ad spectatores*, el actor, saliéndose de su personaje, dirige un discurso al público escénico actualizado, y su uso es más complicado en el cine o, cuando menos, menos frecuente, quizá debido a esa ausencia del público en el momento del rodaje. Sin embargo, en el interesante experimento metaficcional de *Happy Family* (2010), de Gabriele Salvatores, basada en la obra de Alessandro Genovesi y cuyo guion adapta él mismo junto con el director, se muestran juegos de apelaciones deudores de los procedimientos pirandellianos. Así, en el film, los personajes creados por otro personaje de la película –Ezio, álgter ego del dramaturgo y guionista– se dirigen repetidas veces al público para contar su historia y explicar sus sentimientos, y así lo hace también el mismo personaje creador de esos otros personajes. El efecto de estas apelaciones *ad spectatores*, que podrían perder fuerza por la ausencia física de los actores y la mediación de la cámara, como se ha visto, no lo hacen por el efecto reforzado que solo puede ofrecer el cine y que consiste en que esos actores-personajes miran directamente al ojo de la cámara, haciéndose de esa manera cada uno de los espectadores objeto de su mirada de una manera que al puro teatro le es imposible. El actor escénico solo podría, en cualquier caso, dirigir su mirada alternativamente a *uno* de los espectadores, pero no simultáneamente a todos ellos.

En el *Macbeth* de Shakespeare no existen apelaciones dramáticas ni escénicas, conservando de esta manera en este punto la ilusión de realidad, y tampoco las incorpora ninguno de sus tres adaptadores. Aunque, como resalta García Barrientos (2001), en realidad el mayor ilusionismo corresponde a una multiplicación tal de niveles que el espectador llegue a no poder distinguir muy bien la ficción de la metaficción y, por ello, esta de la realidad. Esto es lo que ocurre en el mencionado ejemplo de *Happy Family*.

15.4 Paratexto dramático y cinematográfico

El paratexto dramático es, dice García Barrientos (2001: 45), lo que encontramos fuera de los límites del *texto dramático*, que es única y exclusivamente el compuesto de diálogos y acotaciones. Lo considera decisivo en la práctica de la lectura de la obra, y distingue entre los añadidos los realizados por el autor mismo (*paratexto autorial*) de los producidos por editores y estudiosos (*paratexto crítico*). También los clasifica de acuerdo a su posición respecto del texto: *preliminar* en caso de ser un prólogo, dedicatoria o similar precediendo al texto mismo; *posliminar* en el caso de epílogos o asimilados, e *interliminar*, que podría estar constituido por notas a pie de página, posibles solo en la versión impresa. En cine el fenómeno puede equipararse al llamado “tercer relato”, que aparece a modo de prólogo, de epílogo o de material anexo y que «agrande, puntualiza, informa y deconstruye el relato originario para un público

ávido de información adicional en torno a la historia y sus narradores», dice Manzano Espinosa (2008: 58). Este hecho, según la autora, se debe a que actores, productores, directores, etc., tratan de convencer al público de una valía artística, histórica, narrativa y técnica superior a la que podría haber percibido con el mero visionado del film, lo que ofrece la posibilidad de modificación de la percepción del relato «no ya como argumento, sino refiriéndonos a la interrelación de los elementos narrativos» (59). Estos textos explicativos constituyen un buen intento democratizador, continúa Manzano Espinosa (59-60), puesto que suplen carencias de conocimiento y, por tanto, difuminan la jerarquización entre distintos tipos de espectadores, y simultáneamente permiten al director una libertad que, en muchos casos, no ha gozado para la realización de la película debido a las presiones de la producción. El “**tercer relato**” abarca, así, todo lo que se produce fuera del texto y acerca del mismo: el autorial, como en el teatro, corresponde a los comentarios, grabaciones, entrevistas, explicaciones, etc., que hacen los directores, productores, actores y resto del equipo técnico o artístico sobre los films en los que han participado, y el crítico a todo el aparato producido tanto por críticos profesionales (de prensa o académicos) como aficionados, sea este impreso, radiofónico, televisado –grabaciones, entrevistas, hojas informativas, sinopsis, etc.–, en torno a una producción cinematográfica.

No existe paratexto autorial del *Macbeth* por parte de William Shakespeare, aunque sí lo hay de muchas puestas en escena de la obra, pues los adaptadores, directores, actores y demás parte del equipo que forma parte de una puesta en escena son, en distintas medidas, autores de la misma. El paratexto autorial es bastante nutrido en el caso de la obra de Welles, sobre todo en forma de entrevistas, lo mismo que en Polanski, de quien se puede destacar el libro autobiográfico *Roman by Polanski*. Kurosawa, en cambio, no tiene una producción significativa acerca de su obra.

El aparato crítico de *Macbeth*, en cambio, tanto de la obra de Shakespeare como de sus distintas puestas en escena, es innumerable, y el paratexto cinematográfico de las tres versiones se compone de toda la producción escrita, radiada, televisada, filmada, etc., que se ha emitido sobre cada una de las tres obras. Consta tanto de la crítica periodística como la académica e, incluso, la de aficionados o amantes del cine.

15.5 Ficción dramática y cinematográfica

La ficción dramática constituye el contenido de la obra y, por tanto, en ella se encuentran los elementos enumerados como componentes de la materia del contenido (el tema, la historia, las acciones en un tiempo y espacio determinados, los personajes y objetos significativos), siendo la manera en que estos elementos se ordenan y organizan la forma del contenido. Por tanto, el modelo actancial de Greimas (1966; 1970) con sus teorías de las funciones y roles no suele variar en las adaptaciones que pretenden ceñirse al sentido original de la obra, puesto que se constituyen en la esencia de la *forma del contenido* (es decir, la forma en que la materia del contenido se organiza: las relaciones que se establecen entre los personajes y las funciones que desempeñan en la historia), y un cambio en ella supondría una variación semántica significativa.

El esquema de Greimas contempla en primer lugar un Sujeto y un Objeto, y la relación que los une es el deseo, pues el Sujeto quiere conseguir el Objeto. El siguiente par es el Destinador y el Destinatario, y la relación que los vincula al anterior par es que el Destinador impone la tarea al Sujeto y el Destinatario se beneficia de la acción del Sujeto. El tercer y último par está formado por el Ayudante y el Oponente, donde rige una relación por la cual el Ayudante facilita al Sujeto la consecución del Objeto, mientras que el Oponente representa los obstáculos que tiene que superar el Sujeto para obtener el Objeto. Por tanto, el esquema principal se constituye en fundamento de alguna manera irrenunciable para conservar el sentido del original, puesto que organiza la forma del contenido, y si existe alguna variación en esa direccionalidad del Sujeto hacia el Objeto, difícilmente se tratará de una adaptación en el sentido propio del término, pues incluso en las adaptaciones libres y en las paródicas este esquema básico suele conservarse.

Aun así, en ocasiones los elementos subsidiarios (los distintos al Sujeto y al Objeto), sí pueden experimentar variaciones. En el *Macbeth* de Roman Polanski, por ejemplo, el personaje de Ross, que en un principio era Ayudante, se convierte en las últimas secuencias de la película en Oponente, mientras que en la versión de Orson Welles es Oponente casi desde el principio. Pero el sentido global de la obra no varía, pues, como se ha visto, no se rectifica el patrón principal Sujeto (Macbeth) → Objeto (el poder), con sus respectivos Destinador (las brujas/el destino; y, en cierta medida, Lady Macbeth), Destinatario (el mismo Macbeth y su esposa), Ayudante (Lady Macbeth) y Oponente (Duncan y, posteriormente, Banquo, Macduff, etc.; y, en una estructura más profunda, el mismo destino), sino solo los de personajes secundarios que se unen a las funciones de los actantes principales.

En *Macbeth* se da un esquema básico: Macbeth y Lady Macbeth desean el poder y se ayudan alternativamente a lograrlo y preservarlo. Además, encontramos el planteamiento de un principio dentro de un mundo sobrenatural y otro dentro del mundo natural. En el mundo sobrenatural, poderes siniestros conducen con engaños al protagonista a su ascenso y posterior destino trágico. En las tres adaptaciones, esta ficción dramática se conserva con ligeras variantes. Tanto Welles como Polanski mantienen la polaridad del original, donde dos sujetos – Macbeth y Lady Macbeth – desean y se ayudan alternativamente para conseguir el poder, pero en Kurosawa existe una clara diferenciación, pues es Asaji, la mujer del protagonista, la que en todo momento ansía el poder y empuja a conseguirlo a un Washizu siempre reticente y en clara oposición, a diferencia del ambicioso aunque lleno de dudas protagonista original, Macbeth (retratado sin grandes variaciones en Welles y Polanski). El embarazo de Asaji, por el cual el último destinatario del poder que desean sería ese hijo perdido, está muy en consonancia con el concepto medieval de necesidad de descendencia como perpetuación de un apellido y perdurabilidad de la herencia. Asaji, asimismo, desempeña el papel de incitadora al crimen con distintas connotaciones que en las versiones de Welles y de Polanski y del mismo original. No solo es la autora moral del primer crimen, sino también la incitadora de los siguientes, mientras que en la cinta de Polanski, más ceñida al original, su progresivo derrumbamiento psíquico tiene lugar tras la muerte de Banquo. Asimismo, Asaji no apela solo a la hombría de su esposo, sino

que también introduce en él las sospechas sobre posibles intenciones asesinas de Tsuzuki y del amigo –Miki– al que Washizu debe lealtad.

El par Destinador/Destinario también puede sufrir variaciones en la adaptación, pero normalmente se conserva al menos en los personajes principales. En *Macbeth*, el Destinador es el espíritu maligno de las brujas, que empujan a Macbeth a la perdición por medio de engañosas profecías que descubren y alientan su larvada ambición y la de su esposa. Kurosawa sustituye a las tres brujas por el espectro de una anciana solitaria en el bosque que personifica el mal y empuja a Washizu y Asaji al deseo que los llevará a su total destrucción.

El par Ayudante/Oponente también puede sufrir variaciones en la adaptación, pero normalmente, como los anteriores, se conserva al menos en los personajes principales. En la obra shakesperiana, tanto Macbeth como Lady Macbeth son alternativamente Sujeto y Ayudante para el otro en la consecución y conservación del poder adquirido y todos los demás personajes se convertirán en Oponentes, salvo Seyton, que permanecerá siempre como Ayudante. Welles introduce matices interesantes: por ejemplo, Ross se convierte en el principal Oponente como representante de un orden religioso que abarca todo el cosmos, mientras que Kurosawa hace aparecer a un Washizu que solo pone objeciones a la consecución del poder por los medios que le propone Asaji, pero que, finalmente, la ayuda y ejecuta el crimen casi a pesar de él mismo. Así, el papel que adquiere Asaji es más decisivo con respecto al de Lady Macbeth, pues las armas con las que lucha no son solo las de estimular la ambición ya existente en el deseo de Washizu, sino insuflarle dudas sobre las intrigas que puedan estar tramando Miki o Tsuzuki, intrigas que el texto del film da a entender que eran habituales, y que de hecho lo eran en el Japón feudal. Su Oponente principal será Noriyasu y el hijo de Tsuzuki, que quieren vengar el asesinato de este. También Polanski presenta variaciones muy sugerentes: Ross, que hasta algo más de la mitad del film es Ayudante de Macbeth, se convierte en Oponente después de que su ambición de conseguir su favor y más poder se vea frustrada (plano 531), de manera que posteriormente se une a Malcolm y Macduff. Este caso es paradigmático del margen de interpretación que deja una obra para que se puedan introducir matices que, aunque no expresamente anotados en ella, no desentonan con una lectura crítica y creativa al mismo tiempo. Polanski demuestra en este aspecto unas capacidades extraordinarias.

15.5.1 Acciones dramáticas y cinematográficas

La acción puede adquirir una mayor importancia en la adaptación cinematográfica, que puede ser proporcionalmente inversa a la que presente el diálogo. García Barrientos (2001: 73-4) denomina *situación* la estructura o constelación de fuerzas en un momento dado; *acción*, la situación inicial con una modificación intencionada por parte de un personaje y la situación final modificada; y *sucesos*, las actuaciones de los personajes que no alteran la situación en la que se producen por falta de intención, de capacidad o de posibilidad. Tanto situaciones como acciones y sucesos pueden conservarse sin problemas en la adaptación cinematográfica y, de hecho, los que son sustanciales raramente se excluirán, pues se alteraría con ello el sentido de la

obra. Seger (1992: 175-6) afirma que las novelas y obras de teatro tienden a ser más temáticas que el cine, de manera que la condición humana se expresa a través de los personajes y el diálogo y, en cambio, la mayor parte de las películas, especialmente las de éxito comercial, tienden a estar más orientadas hacia la historia. Pero las películas europeas, continúa la autora, enfocan más el tema que la historia, y las australianas y neozelandesas enfatizan el personaje, pero son para el gran público «tediosas, lentas, aun cuando tengan una gran riqueza visual o penetren hondamente e la condición humana» (176). Seger sintetiza el problema indicando que las películas con mayor fuerza suelen enfatizar un tema, pero que este resuena a lo largo de la trama, de los personajes y de las imágenes: es decir, que si el teatro comunica el tema a través de los personajes y su diálogo, el cine debe introducir además el peso de la trama y de lo visual. La autora indica, asimismo, que cuando se dan varios temas en una historia corresponde al escritor y al director de la adaptación tomar la decisión sobre cuál van a enfatizar, y ese tema se encuentra en la narración, en los diálogos, en las decisiones de los personajes, en las imágenes (símbolos visuales) y descripciones (183). Y es que, remarca, muchos escritores y productores utilizan novelas y obras de teatro como material para el cine porque los temas se tratan con mayor profundidad, con más dimensiones y con más originalidad que en muchos guiones cinematográficos, pero insiste en que en cine el tema necesita ser compensado con la historia y los personajes, pues si se presenta a través de diálogos abstractos la película acabará siendo «estática, filosófica, pedante, cerebral» (186). En cambio, si el tema acompaña a la acción, la caracterización de los personajes y las imágenes simbólicas pueden hacer la película «más redonda, más envolvente y, en definitiva, más atractiva para el público» (186).

Los cambios más notables en la versión de Welles con respecto a Shakespeare en cuanto a situaciones, acciones y sucesos de *Macbeth* lo constituyen la secuencia del asesinato de la familia de Macduff (planos 454 al 472), en la que están presentes tanto Macbeth como Lady Macbeth, y Ross ha advertido previamente a Lady Macduff del peligro que se cierne sobre ellos. También en el cumplimiento de la primera profecía, cuando Macbeth recibe el nombramiento de Thane de Cawdor (planos 73 al 79), las brujas se muestran presentes como ordenadoras de la trampa que el destino ha tendido al protagonista. En la ceremonia presidida por Ross, además, las cabezas decapitadas de los traidores están expuestas en lo alto de elevadas estacas (planos 119 a 155), y en la misma secuencia, Banquo, al encontrarse con Macbeth, le entrega un presente que el rey le ha encargado dar a Lady Macbeth, y su actitud recelosa hacia su antiguo amigo es manifiesta. Otro añadido expresivo muy importante lo constituyen los planos 258 al 265, en que se muestran alternativamente escenas que insinúan ser simultáneas: Lady Macbeth ciñe a su esposo una corona mientras las tres brujas hacen lo mismo con la efigie que lo representa. Las brujas, más presentes en esta versión como espectadoras de todo lo que ocurre, aparecen también en el plano 600, dentro de la secuencia en la que Macbeth encuentra a Macduff y se bate con él. Las brujas exclaman: «*Untimely ripp'd!*», en un añadido de Welles muy expresivo.



Ross advierte a Lady Macduff del peligro que corre.

Macbeth, Orson Welles, plano 459.

Aunque las situaciones, acciones y sucesos principales se reproducen en la adaptación de Kurosawa, existe, sin embargo, una mayor introducción de elementos que no se encontraban en el original. Por ejemplo, la estampida de caballos en la que Noriyasu y el hijo Tsuzuki, Kunimaru, huyen tras saber que Tsuzuki ha sido asesinado y toda la secuencia que la sigue: Washizu, los persigue hasta que llegan al castillo de la Telaraña, cuyo portón Miki rehúsa abrirles. Washizu y sus hombres les lanzan flechas y los ahuyentan, hasta que Asaji da la idea a Washizu de portar el féretro de Tsuzuki en una comitiva para que Miki decida acogerlos (planos 216-284). Es un añadido ingenioso y muy elocuente que recalca durante la persecución, además, la función simbólica del bosque, donde perseguidos y perseguidores vuelven a perderse.

La versión de Polanski es la que se ajusta a las situaciones, acciones y sucesos del original con mayor precisión, aunque también, en aras al realismo que caracteriza la cinta, introduce escenas que relatan minuciosamente los acontecimientos que en el original solo pueden leerse entre líneas. Por ejemplo, los preparativos de los banquetes, que no solo instauran un mayor realismo, sino que son aprovechados para introducir elementos simbólicos. El oso y otro animal, cuya lucha probablemente sirvió de diversión en la fiesta, muertos, son conducidos por los pasillos del castillo, y los sirvientes tapan con paja los regueros de la sangre que van dejando (planos 267 a 274; y 365 a 362). Esta lucha se omite, pero sus cuerpos ensangrentados se

muestran tras el banquete (plano 380). De igual manera sucede con el baile que Duncan pide a Lady Macbeth, respondido con una sonrisa infantil e inocente (plano 184) que sugiere la inconsciencia sobre las implicaciones de lo que ha planeado previamente, o el fuerte efecto creado con la canción que Fleance canta en honor de su anfitriona (plano 172).



Aquelarre de las brujas.

Macbeth, Roman Polanski, plano 425.

Polanski introduce también una secuencia (planos 285 a 288) en la que se muestra a Macbeth sufriendo una pesadilla: en ella Fleance, el hijo de Banquo, le arrebató la corona, y este, mostrando un gran sarcasmo, tapa su boca con la intención de matarlo. Asimismo, en la secuencia de la segunda visita de Macbeth a las brujas, se muestra el aquelarre que están celebrando (planos 421 a 450): una bruja lo conduce a una cueva, donde multitud de hechiceras realizan una mezcla ritual en una marmita y responden al conjuro de Macbeth dándosela a beber y produciendo las visiones en el protagonista. Polanski (1985: 380) explica así su elección:

Yo no me sentía ligado a los convencionalismos teatrales isabelinos. Shakespeare, por ejemplo, había limitado a tres el número de las brujas en el escenario; en cambio, en la pantalla, en la escena en la que Macbeth acude en busca de su consejo profético, todo un aquelarre de brujas contribuía a intensificar el dramatismo de la situación. Lo importante era crear una estructura espectacular y coherente, capaz de subrayar y realzar el texto, confiriéndole una mayor resonancia.



Pesadilla de Macbeth, que sueña con Banquo.

Macbeth, Roman Polanski, plano 176.

En otro añadido polanskiano, Lennox entrega una carta a Seyton y le arroja la medalla distintiva del fallecido Banquo, quien la entrega a Ross. Ross alarga a Macbeth la medalla y, ante su expectación defraudada, pues esperaba el título, adorna a Seyton con ella (planos 526 a 539), introduciéndose una caracterización de Ross como oportunista y vengativo, ya que a partir de este suceso se unirá a los enemigos de su rey. La versión muestra también el abandono de la gente de Macbeth, que huye. Seyton, tratando de impedirlo, es ejecutado, por lo que, cuando el ejército comandado por Macduff y el joven Seyward accede al castillo, encuentran el camino expedito y la puerta abierta y pasan por delante del cuerpo sin vida de Lady Macbeth (planos 636 a 666). El añadido más expresivo y original del autor es, sin embargo, el de la última secuencia, en la que el sombrío paraje de las brujas, anocheciendo, recibe la visita de Donalbain. Escuchando sus lúgubres cantos, desmonta del caballo y se dirige a encontrarlas (planos 739 a 745).

Existe en cada obra una jerarquía de las acciones y, por tanto, la acción principal puede estar acompañada por acciones secundarias. Seger (1992: 122) denomina la acción principal en una película como línea de trama o historia A, y a los hilos argumentales adicionales, que aportan dimensionalidad a la historia y desarrollan otros personajes, relaciones o temas, los designa como subtramas. La trama o acción principal se suele conservar sin grandes variaciones en la adaptación cinematográfica, y así lo efectúan Welles, Kurosawa y Polanski, variando únicamente el director nipón los nombres propios tanto de los personajes como de las localizaciones.

Las subtramas o acciones secundarias pueden sufrir alguna modificación en las distintas adaptaciones. En *Macbeth* se constituyen por la rebelión de Macdonwald contra Duncan y el asesinato de Banquo y de la familia de Macduff, que conservan Welles y Polanski y Kurosawa traspassa a la rebelión de Fujimaki contra Tsuzuki, aunque suprime enteramente la subtrama del asesinato de la familia de Macduff, personaje que en su versión no tiene un equivalente.

El grado de representación, por otra parte, alude al aspecto, propio del modo dramático de representación, por el que las acciones pueden ser efectivamente “escenificadas” o *patentes*, meramente “aludidas” o *ausentes* y, en un grado intermedio, *latentes* o “sugeridas” (García Barrientos 2001: 75). Las *acciones patentes* o realmente escenificadas en un drama, propias del siglo de oro español y del teatro isabelino inglés, normalmente lo son también en la adaptación cinematográfica, y es asimismo aplicable la puntualización de García Barrientos al decir que, en teatro, el personaje actúa sobre todo hablando. Así, en la obra analizada las acciones patentes más importantes son, efectivamente, los intercambios verbales: las dudas de Macbeth, la persuasión de Lady Macbeth para cometer el asesinato, los diálogos que hablan de los sucesos ocurridos (Ross y un anciano, Lennox y un caballero...), **el encargo del asesinato de Banquo, el segundo encuentro con las brujas, la proclamación de Malcolm como rey... Tanto es así que las acciones más importantes que no son efecto del diálogo son, en realidad, escasas, a saber: el lavatorio de las manos de los Macbeth (en el que también tiene una importancia fundamental el diálogo, pues la acción práctica no tiene una gran importancia en sí misma y podría haber sido elidida de no adquirir un potente significado simbólico), el asesinato de Banquo, el asesinato del hijo de Macduff, la batalla del hijo de Seyward con Macbeth y la batalla final de Macduff con Macbeth.** Welles conserva estas acciones patentes, pero introduce la presencia de Lady Macbeth en el asesinato de la familia de Macduff, y la ejecución del Thane de Cawdor, además, se presentifica. En el caso del *Macbeth* de Polanski se muestra patentemente a nuestros ojos tanto la ejecución del Thane de Cawdor como los preparativos para el banquete en honor a Duncan, y no solo su asesinato, sino también la posterior investidura de su asesino. A todo esto se añade la no existente en el original visita de Donalbain a las brujas, que da un sentido cíclico a la historia. El mismo Polanski (1985: 380-1) explica así su elección de mostrar patentemente el asesinato de Duncan:

Algunos convencionalismos teatrales carecían de sentido en una película. En tiempos de Shakespeare hubiera sido inconcebible representar en escena el asesinato de un rey. Por eso el asesinato de Duncan se produce fuera del escenario. A Tynan y a mí nos pareció esencial mostrar este incidente a los espectadores, y analizamos con gran detalle la manera en que lo íbamos a escenificar.

Y continúa relatando un simulacro ensayado con el mismo Tynan, actuando él como Duncan y Polanski como Macbeth.



Asesinato de Duncan.

Macbeth, Roman Polanski, plano 217.

Como generalidad, pues, se puede observar que en cine hay una mayor posibilidad de hacer patentes acciones que en la obra teatral permanecen latentes o ausentes. Esto ocurre especialmente en obras de dramaturgia clasicista, en la que se concentran verbalmente grandes periodos de tiempo para poder presentar una única acción agrupada en un solo día y un solo lugar. Y es que en la transmodalización al lenguaje cinematográfico, debido a su mayor capacidad de representación realista y a sus mayores posibilidades técnicas para expresar saltos espaciales y temporales, ya no es tan necesario condensar un argumento, sino que se puede representar vívida y patentemente. Igualmente ocurre con ciertas acciones de extrema violencia o en las que aparecen amputaciones, que en escena podrían resultar cómicas por la falta de realismo y pueden, en cambio, ser representadas sin esa carencia en el cine, dado que se cuenta con la posibilidad del uso no solo del maquillaje especializado, sino de los mecanismos del montaje para hacerlas creíbles. Un caso muy destacado es el de *Titus Andronicus*, también de Shakespeare, en alguna de cuyas representaciones he presenciado que parte del público no podía contener la risa en las escenas que pretendían ser las más crudas. En la adaptación cinematográfica, en cambio, el realismo con que se pueden tratar las mismas las hace creíbles y, por lo mismo, espeluznantes. Véase por ejemplo la adaptación de la obra por parte de Julie Taymor titulada simplemente *Titus* (1999).

Las *acciones latentes*, por su parte, son acciones sugeridas y hechos que forman parte del suceso, pero que el espectador no puede ver físicamente. Por las razones anteriormente dichas, en ocasiones y en orden a una mayor expresividad o realismo, algunas de estas acciones latentes en escena pueden hacerse patentes en la adaptación al cine. En *Macbeth*, muchas de las acciones más importantes de la obra tienen lugar fuera de la vista del espectador, y esto se justifica no solo por la preeminencia del diálogo –no sin motivo se llama al teatro occidental *teatro de la palabra*–, sino por los motivos prácticos de la escena, en la que es muy difícil representar de forma creíble ciertas acciones: por ejemplo, el asesinato de Duncan, el descubrimiento del crimen o la degollación de Macbeth. Por otra parte, otras acciones se eliden de la vista del

espectador simplemente porque su representación no aportaría nada significativo a la acción, que ya queda marcada por la simple consignación verbal de los hechos. Entre estas se pueden considerar la ejecución del Thane de Cawdor, la huida de Malcolm y Donalbain o la coronación de Macbeth en Scone.



Ejecución del Thane de Cawdor.

Macbeth, Roman Polanski, plano 108.

Como se ha visto, el cine tiende a mostrar patentemente lo latente, y así lo hacen Welles y Polanski con la ejecución del Thane de Cawdor, solo latente en el original y en Kurosawa. Polanski incorpora incluso algunas escenas que no se indican expresamente, pero que pueden deducirse del contexto de la historia, como los preparativos para el banquete en honor de Duncan, minuciosamente recreadas en ese realismo tan de su gusto. También incide en detalles que incrementan algunos significados otorgándoles más intensidad: la preparación de Lady Macbeth del lecho donde dormirá Duncan, que adorna y perfuma con pétalos de flores (plano 144), su sonrisa ingenua (plano 163) o el baile al que accede bailar con él (plano 187), no hacen sino remarcar su inconsciencia y su marcada feminidad, así como producir un fuerte contraste con las acciones que está planeando.



Lady Macbeth adorna con pétalos de flores el lecho de Duncan.

Macbeth, Roman Polanski, plano 144.



Baile de Duncan con Lady Macbeth previo al asesinato.

Macbeth, Roman Polanski, plano 187.

Las *acciones ausentes* son las meramente aludidas, y son muy características del teatro clásico francés. También estas se hacen en ocasiones patentes en la adaptación de una obra al cine debido a esa mayor capacidad de realización realista que posee el medio. Por ejemplo, una batalla, difícilmente representable en teatro salvo en forma metonímica, sí puede presentarse en el medio fílmico con gran realismo y verosimilitud. Así sucede con la batalla de los generales de Duncan, Macbeth y Banquo contra los sediciosos Macdonwald y el Thane de Cawdor, con los recorridos a caballo de Malcolm y Donalbain, y de Macduff al encuentro de Malcolm en Inglaterra, que pueden considerarse simplemente elipsis en la obra original. Se puede entender esta medida como algo simplemente práctico dada la imposibilidad de representar de una forma mínimamente creíble en una escena limitada –y con un también limitado número de actores y escenografía– ciertos acontecimientos que requieren de unos medios más amplios de manipulación espacial y de mayor número de actores, con los que sí cuenta el cine. A este respecto, Polanski introduce en el sitio del castillo a Macbeth a un numeroso ejército, lo mismo que Kurosawa, que filma a multitud de soldados que asañan a Washizu o, incluso, el mayor verismo con respecto a una producción teatral en estas escenas multitudinarias que presenta Welles, aun con las limitaciones presupuestarias de su versión.

15.5.2 Estructuras dramáticas y cinematográficas

En cine las estructuras tienden a dispersarse y perder unicidad debido a la mayor fragmentación de escenas (planos que se ensamblan en el montaje) y a la pérdida, generalmente, de la unidad de acción. Y es que en cuanto a su configuración un film no soporta una estructura basada en muy pocas escenas largas (solo tolerables si están llenas de movimiento interno), pues esta estructura entra contradicción con su carácter visual, dice Balázs (1978: 215), y tanto la organización técnica como la construcción literaria del guion son distintas del drama, que se caracteriza por la concentración de la acción en un núcleo central. Así, si sobre un escenario los personajes pueden dialogar durante horas si sus palabras expresan «un

movimiento interior, una lucha, un desarrollo», en el cine se precisa que ese movimiento interior sea fotografiable, de manera que, al igual que la novela, no centralice la acción, sino que ponga a sus personajes ante distintos problemas en el curso de la narración. Según esta idea expresada por Balázs, queda claro que también en este aspecto estructural es muy habitual que la forma de la expresión experimente modificaciones en la adaptación, de la misma manera que la materia de la expresión experimenta necesariamente grandes cambios.

El acto representa la unidad mayor en que la acción dramática se segmenta y es equivalente, hasta cierto punto, a la secuencia cinematográfica. El cuadro es la unidad espacio-temporal dramática (se cambia de cuadro con cualquier cambio de lugar o de tiempo) y es equivalente en cierta medida a la escena en la película. La escena, por su parte, queda definida en el drama por la presencia de los mismos personajes o, lo que es lo mismo, por la entrada o salida de alguno de ellos, y esta clasificación no es exactamente aplicable al cine, donde la movilidad es mayor y donde, en muchas ocasiones, son los cambios de planos los que determinan la presencia de uno o varios personajes en la pantalla, **pero no su “salida”** del contexto espacio-temporal. De hecho, con el uso del juego plano/contraplano se alternan en pantalla los planos de un personaje con los de su interlocutor, conservando la misma unidad espacial y temporal escénica (con la diferencia únicamente de las milésimas de segundo que separan un plano de otro). Por ello, la equivalencia de la escena dramática con el plano cinematográfico es, en todo caso, muy reducida, cuestionable y circunstancial. En los casos del montaje sintético o de profundidad de campo existiría una mayor semejanza con la entrada o salida de los personajes en la pantalla, pero en tal coyuntura no existen cambios de planos, por lo que la equivalencia entre escena dramática y plano cinematográfico no es aplicable, y el intento de equiparación pone de manifiesto la mayor fragmentación estructural cinematográfica con respecto a la dramática, que admite una segmentación espacial y temporal mucho menor.

En cuanto a la **forma de construcción** de la obra, puede ser **cerrada** o **abierta**. La forma de construcción cerrada responde, dice García Barrientos (2001: 77), a las exigencias aristotélicas de unidad e integridad de la acción, lugar y tiempo, con las menores elipsis posibles, preferiblemente ocupando veinticuatro horas, con una única acción principal, un número de personajes limitado y universalidad de los temas, y es la forma propia del drama por excelencia. Puede conservarse en las adaptaciones, y es el caso de *Carnage* (*Un dios salvaje*, 2011), donde se respetan las unidades de acción, lugar y tiempo, así como la limitación de personajes del original, únicamente ampliados, a modo de marco introductorio y de epílogo, en la primera y última escena. Lo mismo ocurre con *Venus in Fur* (2013), también de Polanski. Por el contrario, la forma de construcción abierta se acerca más a un desarrollo lineal de los hechos tal y como acontecen, siendo más propia tanto del cine como de la novela (García Barrientos 2001). Una adaptación seguirá por norma general el modelo original en cuanto a las formas de construcción, y así lo hacen Welles y Kurosawa, aunque en ocasiones la versión fílmica adaptada introduce un mayor número de personajes, de lugares, de manipulaciones temporales y, en fin,

de variedad, transformando una construcción cerrada en abierta. Así ocurre, por ejemplo, con el *Amadeus* de Milos Forman (1984), basado en la obra de Peter Shaffer y en su guion adaptado.

En cuanto a la estructura, las tres partes del drama (*prótesis*, *epítasis* y *catástrofe*) son equiparables a los tres actos que plantea Seger (1992: 117-9) para la estructuración de una película. En el acto primero se sitúa la historia, se introducen los personajes y se plantea el conflicto y la meta, en el segundo se desarrolla la historia y en el tercero se llega a una resolución. En el *Macbeth* de Shakespeare, el planteamiento primero en situación, profundidad e importancia es la noción de un destino conocido por fuerzas sobrenaturales, que con él manejan y se ríen de los humanos. En el nivel puramente humano, se plantea la rebelión que Macdonwald, ayudado por el Thane de Cawdor, ha llevado a cabo contra Duncan. En la *epítasis* o *nudo* de la estructura dramática, Lady Macbeth incita a su esposo al cumplimiento de las profecías por su propia mano y tienen lugar los asesinatos de Duncan con la consiguiente ascensión al trono de Macbeth, y posteriormente, los asesinatos de Banquo y de la familia de Macduff. En el tercer acto se llega a una resolución, y tiene lugar el enloquecimiento de Lady Macbeth y su muerte y, finalmente, la derrota de Macbeth por las fuerzas aliadas de Macduff, Malcolm y Seyward y la coronación de Malcolm en su lugar.

Existen en el *Macbeth* de Welles ligeras variaciones en la estructura que se concretan, sobre todo, en una tendencia a concentrar multitud de acciones en una sola secuencia, las cuales aparentan acontecer en el mismo tiempo y lugar. La lógica de las acciones, sin embargo, sugiere que se trata de un recurso por el que se ocultan intencionadamente las microelipsis para dar una impresión compacta y unitaria. Así ocurre en la larga secuencia (planos 88 a 196) en la que tiene lugar la llegada de Macbeth a su castillo, donde se incluye también la llegada del rey, el ritual cristiano oficiado por Ross ante las cabezas decapitadas de los traidores —expuestas en lo alto de elevadas estacas—, el ajusticiamiento del Thane de Cawdor, la persuasión de Lady Macbeth a su esposo para cometer el asesinato, la administración del narcótico a los centinelas por parte de Lady Macbeth y, en un añadido que tiene como finalidad resaltar la ingratitud de las acciones que se desarrollarán después, la entrega de Banquo de un regalo que el rey le ha encargado dar a Lady Macbeth (plano 189). También la secuencia del asesinato y su descubrimiento por parte de Macduff se concentra temporalmente, ocultándose las necesarias elipsis temporales (planos 206 a 229), al igual que la secuencia del asesinato de la familia de Macduff (planos 454 a 472). Es una forma expresiva que dota, sin duda, de un gran dinamismo a la cinta.

Las alteraciones estructurales del film de Kurosawa son más significativas, pues el principio sobrenatural se integra en el mismo texto y precede espacial y ontológicamente al planteamiento tanto natural como sobrenatural de la historia: es el canto moralizante que la califica ya previamente antes de mostrarla. El planteamiento a nivel natural muestra a Tsuzuki recibiendo noticias sobre la rebelión de Fujimaki y el posterior triunfo sobre este de Washizu y Miki; y en el planteamiento sobrenatural, el espectro de una anciana mujer predice a Washizu que será nombrado dueño de la mansión del Norte y, después, del castillo de la Telaraña, descubriendo en él una ambición secreta. La anciana, así, no constituye un elemento que

predetermine el destino trágico del protagonista: no está realizando un hechizo, sino, mucho más probablemente, únicamente una profecía. En Roman Polanski, en cambio, las variaciones de la estructura son mínimas y responden sobre todo a la tendencia del director a mostrar de forma patente lo que en Shakespeare únicamente se mencionaba y permanecía latente, como la ejecución del Thane de Cawdor, el asesinato de Duncan o la coronación de Macbeth en Scone. Aunque, como ya se ha visto, el director introduce un elemento totalmente ajeno a la obra original, abriendo el final de la construcción de su *Macbeth* incluso conceptualmente. Su final sugiere que se dará, en el futuro, una repetición del mismo proceso experimentado por el protagonista (engaño → seducción → claudicación → asesinato → obsesión → tortura interna → derrota externa y aniquilamiento), en un proceso cíclico en que la ambición se apodera de cada nuevo personaje para hacerle revivir cíclicamente el mismo camino. Constituye una singular excepción que parte de una interpretación totalmente válida de la obra de Shakespeare y añade un toque totalmente personal. Así, el director hace que la visita de Donalbain a las brujas, tras la caída de Macbeth, sea símbolo de un proceso en el que, tras el desarrollo de un deseo de poder que se traduce en crimen y en ascenso y que desemboca en destino trágico, tiene lugar un nuevo ciclo que se repetirá hasta el infinito. Nada más acorde con el espíritu de la obra shakesperiana. Más cerrada, pues, en los demás casos, el *Macbeth* de Polanski ofrece una variación que muy bien puede conjeturarse de la historia, pero que representa una lectura original y personal del director francopolaco que, además, abre más la estructura con los numerosos personajes de su reparto.

Los tipos de drama pueden ser *de acción*, *de personaje* o *de ambiente*, dice García Barrientos (2001: 78-9). La adaptación cinematográfica basada en un tipo de drama de acción, de personaje o de ambiente seguirá generalmente esta pauta para convertirse en una película predominantemente de cada uno de esos tipos. En el *drama de acción* la composición de los hechos es lo principal, y los personajes están al servicio de la acción: es el drama aristotélico, por ejemplo, *Edipo rey*, donde tiene una gran importancia la unidad de acción. Esta es muy importante en el drama, y está íntimamente unida al desarrollo caracterológico del personaje. Si tanto en *Macbeth* como en las adaptaciones de Welles y Polanski se exhibe esta preponderancia de los hechos, Kurosawa los remarca quizá aún más. En el *drama de personaje*, en cambio, las acciones se derivan del personaje y no a la inversa, y a su vez es el personaje el que dota de unidad a la obra, relajándose la acción, como en el *Fausto* de Marlowe (García Barrientos 2001). En *Macbeth*, los personajes principales, que representan cualidades humanas, están indisolublemente unidos a sus acciones, en las que muestran su personalidad. Asaji, por ejemplo, encarna la ambición, y Washizu la duda y posterior claudicación a la ambición de su esposa. En el drama llamado *de ambiente* la ambientación histórico-social, pintoresca, etc., ocupa el primer plano, y las acciones y los personajes se subordinan a ellas, como en el teatro costumbrista, en los sainetes de Arniches o de los hermanos Álvarez Quintero (García Barrientos 2001). Pero, independientemente de que la obra original sea primordialmente de ambiente, es una generalidad muy extendida que en las adaptaciones cinematográficas la

ambientación adquiera una mayor relevancia, sobre todo en las que tienen un tratamiento realista. Así ocurre en el *Macbeth* de Polanski y en *Trono de sangre*, de Kurosawa, donde el ambiente se funde con los personajes y la acción, y las localizaciones políticas, sociales y culturales se imbrican de tal manera que dan textura tanto a los personajes como a la acción, aunque no por ello, en cualquier caso, se transforman en obras en las que prime esa ambientación sobre los otros elementos. Es solo cuestión de grados. Pero la universalidad de las obras de Shakespeare, que tratan del ser humano en su yo esencial, determina que puedan ser trasladadas a cualquier otra época y lugar, por lo que el ambiente en ellas no suele ser un factor preponderante ni un elemento esencial, lo que las hace sumamente flexibles en cuanto a cambios contextuales. Welles remarca los elementos escoceses mostrándolos explícitamente en vestiduras, peinados, armaduras, etc., mientras que Kurosawa hace que la ambientación, costumbres y formas de expresión japonesas medievales tengan una gran importancia en su adaptación, y Polanski incide en todo momento una ambientación sumamente realista y adaptada a la época del original.

16 TIEMPO

Lo que a primera vista llama más la atención en el aspecto temporal en el arte fílmico con respecto al teatral es su mayor tendencia a la fragmentación. Lo requiere así el mismo medio, en el que difícilmente se sostendrían, como sí se hace en teatro, largas escenas o, llegando a la máxima unidad temporal alcanzable, incluso un solo acto con un único cuadro y una única escena en que actúe un solo personaje (por ejemplo, la versión teatral de *Cinco horas con Mario*, que funciona perfectamente en escena). Siguiendo con este ejemplo y en su adaptación cinematográfica libre, en *Función de noche* (1981) el tiempo se fragmenta por la introducción de otro plano de ficción: el de la actriz Lola Herrera que representa la función noche tras noche. En este nuevo plano se contempla su relación con su exmarido Daniel Dicenta, y es un nivel distinto no solo en el desarrollo, sino también temporalmente. En todo caso, y aun cuando no se introdujera este segundo nivel ficcional, la mayor fragmentación en el tiempo vendría dada tanto por la planificación fílmica de la película –que implica necesariamente fragmentación espacial, pero no obligatoriamente fragmentación temporal– como por el montaje. La necesidad que existe en las adaptaciones de obras narrativas, además, de condensar y sintetizar considerablemente la duración, no se da, o al menos solo excepcionalmente, en las adaptaciones de obras dramáticas, lo cual es una característica que, al menos aparentemente, facilita la transmodalización entre ambas artes. Sin embargo, el modo directo e inmediato del drama introduce una dificultad que la novela, que comparte con el cine la instancia mediadora, no presenta.

El sentimiento de presente en acción que señala Mitry (1999: 477) como característica del cine se constituye en el espíritu del espectador «por un acto de memoria inmediata sin el cual, por otra parte, ninguna percepción sería posible, incluso la del movimiento más simple», señalando a su vez que esa impresión de movimiento no puede ser explicada por la persistencia

retiniana, sino más bien por la persistencia de las impresiones en el cerebro por el llamado fenómeno *phi*, que implica a la memoria inmediata. Pero si los efectos del montaje se basan en fenómenos perceptivos, es evidente que el orden del montaje y el montaje mismo, dice el autor (1999: 478) son hechos estéticos que testifican una intención manifiesta, y la organización de los acontecimientos se integra en las formas del relato; además, la anticipación perceptiva debe ser contrariada por el autor con el fin de que la sorpresa suscite constantemente la atención del espectador. Mitry señala, asimismo, que no puede decirse que en cine haya planos largos o cortos, pues un plano debe ocupar «justo el tiempo necesario para la expresión de su contenido», y solo en relación a la duración de este contenido es percibida su duración relativa. Es decir, un plano no se percibe como largo sino como *demasiado largo* cuando persiste más allá del tiempo requerido por el entendimiento de lo que está encargado de transmitirnos e, inversamente, un plano no es percibido como corto sino cuando es *demasiado corto* para expresar la significación de lo que debe comunicarnos (483).

Alonso de Santos (45-6) distingue, asimismo, entre estructura superficial (división de la trama en escenas, cuadros y actos), y una estructura profunda (la relación funcional y causal entre las partes que constituyen la obra, en especial entre la trama y los personajes y sus formas de manifestarse –el lenguaje visual y sonoro–). Este esquema, que el autor indica para el drama, es aplicable al cine, lo mismo que las distintas formas de organizar el tiempo que contempla: linealmente; con dos o más sucesos que se desarrollan en paralelo; con intercalación de tramas de un periodo histórico concreto descrito simultáneamente, en orden no lineal; con ruptura del tiempo natural para presentar un tiempo irreal, onírico, subjetivo de los personajes; o con saltos adelante o atrás (181), que en cine reciben el nombre de *flash-forwards* y *flashbacks* respectivamente. Pero las determinaciones temporales tienen sentido dentro del contexto de la obra, dice Ubersfeld (1989: 159), porque lo temporal surge como una *relación*, y un significante temporal solo alcanza su verdadero sentido cuando lo relacionamos con otro, y en teatro se trata, por lo general, de una relación a distintos niveles.

En una obra de teatro la secuencia es esencial, dice Arnheim (1995: 414), de manera que alterar el orden de los sucesos significaría alterar y probablemente destruir la obra; ese orden se impone al espectador y al oyente y ha de ser obedecido. Efectivamente, el autor está refiriéndose a la estructuración de la forma de la expresión, a la trama, al orden en que se manifiesta la historia, y hace notar que en las obras simples, como los cuentos de hadas, las dos secuencias – el orden de los acontecimientos de la historia y el orden de los acontecimientos del argumento – coinciden, pero en las obras más complejas «el viaje que el autor ha prescrito para el espectador o lector puede diferir considerablemente de la secuencia objetiva del argumento» (414). Así ocurre en *Hamlet*, reseña, donde la secuencia intrínseca conduce desde el asesinato del rey pasando por el casamiento de la reina y el hermano de aquel hasta el descubrimiento del crimen por parte de Hamlet, comenzando, en cambio, el camino de la manifestación de los hechos aproximadamente a la mitad de esa secuencia y moviéndose primero hacia adelante y luego hacia atrás: es decir, desde la periferia del problema hacia su centro, presentando primero a la

guardia, después al amigo de Hamlet, luego al misterioso fantasma. Así, al tiempo que despliega el conflicto dramático, la obra trata también de cómo el hombre descubre los hechos de la vida, un argumento secundario cuyo protagonista es el espectador. Y lo mismo que la ruta que recorre un viajero hacia una ciudad desconocida influye en la idea de esta que recibe, así también el camino de manifestación fomentará una particular respuesta al contenido de la obra, al dar precedencia a algunos de sus aspectos y retener otros, porque el planteamiento indirecto que hace Shakespeare de la historia subraya los efectos del crimen antes de presentar el crimen mismo y sienta los acentos iniciales de nocturnidad, perturbación de la paz, misterio y *suspense* (414-5).

Por otra parte, el cine ejerce un dominio absoluto sobre el tiempo, defiende Martin (2005: 213), en un fenómeno totalmente específico que no solo lo *valoriza* sino que también lo *altera*, transformando su irreversible corriente «en una realidad totalmente libre de toda traba exterior, que es la *duración*». El autor cifra en esta característica uno de los secretos fundamentales de la fascinación y el arrobamiento que ejerce el medio: en la realidad «no percibimos la duración sino cuando la vida consciente gana por la mano a nuestra vida subconsciente y automática», por lo que la duración cinematográfica desglosada, decantada y reestructurada está tan cerca de nuestra intuición personal de la duración real. Por tanto, para él el mundo cinematográfico es un complejo *espacio-tiempo* o incluso un *continuum espacio-tiempo* donde la índole del espacio no está fundamentalmente modificada, sino que solo nuestras posibilidades de experimentarla y recorrerla lo están, mientras que la duración recibe una libertad y una fluidez absolutas. Su marcha se puede acelerar, aminorar, invertir, detener o sencillamente ignorar (213), abarcándose de este modo las posibilidades que se reseñaban antes en el teatro en la alteración del orden de la presentación de los hechos, algo que repercute necesariamente en la recepción y en ese viaje iniciático que, en ocasiones, realiza el espectador con el personaje.

Tanto el drama como el cine, como lenguajes hermanos y miméticos (totalmente mimético el teatro, parcialmente el cine), comparten otra característica que, a juicio de Mitry (1999: 156), los opone a la novela: en esta, la acción puede estar significada por una idea abstracta, pero en cine no se puede expresar esa idea sino por medio de una representación concreta, por lo que toda acción es una acción *que se está realizando*, de modo que, en cine, todo es actual y «sólidamente imbricado en el espacio y el tiempo» y, a su juicio, no admite más que un tiempo posible: el presente (156). Exactamente lo mismo ocurre en teatro, en el que incluso los saltos temporales en relación al tiempo de una escena concreta no tienen posibilidad de representarse en pasado, puesto que el mismo hecho de *representar*, de volver a hacer presente, los convierte en el «ahora» del actor y del público: «El pasado está “actualizado”. Ya no es un recuerdo, es el acto “haciéndose”» (157). Mitry cree que la “vuelta atrás” efectuada después de haber visto a héroe abandonarse a alguna ensoñación melancólica no pretende representar esa ensoñación en su acto subjetivo, porque no se muestra lo que *piensa* el personaje, «sino aquello *en lo que* piensa», es decir, abarca la interioridad pero tomándola por el exterior. La

imagen subjetiva, determina, es algo muy distinto de esta pretendida representación de la memoria (158-9).

Ubersfeld (1989: 167) señala la división del drama en secuencias (actos/cuadros), secuencias medias (escenas), micro-secuencias («fracción de tiempo teatral (textual o representado) en la que *ocurre algo que puede ser aislado del resto*»). Más sencilla de entender, sin embargo, es la estructuración seguida en la mayoría de los dramas impresos, en la que los actos representan lo equivalente a la secuencia cinematográfica (una unidad de acción compacta en la que se desarrolla una parte de la historia); los cuadros son equivalentes a las escenas cinematográficas y quedan definidos por su unidad espacio-temporal (tanto en cine como en teatro, cada cambio de lugar o de tiempo responde a un cambio de cuadro, en teatro, y de escena, en cine); y las escenas quedan definidas por los cambios de la configuración del reparto en el drama (es decir, por la entrada o salida de algún personaje). La equivalencia sería la siguiente:

TEATRO	CINE	
Acto	Secuencia	Unidad de acción compacta dentro de la historia.
Cuadro	Escena	Unidad espacio-temporal en que espacio y tiempo se mantienen estables.
Escena	Difícilmente equiparable al plano y menos incluso a la toma, que constituye un elemento del rodaje y no de la película como obra final.	Unidad de configuración del reparto.

El plano como unidad discreta tiene un sentido doble, dice Lotman (1979): introduce la discontinuidad, la segmentación y la medida en el espacio y en el tiempo cinematográfico; pero, como tanto el espacio como el tiempo se miden en el film con una misma unidad (el plano), resultan mutuamente intercambiables (36). Habría que matizar que los cambios de plano no introducen necesariamente elipsis temporales, sino en primera instancia solo espaciales; y, si en teatro el tiempo se elide con facilidad, los espacios representados no son, como en cine, fraccionables, por lo que no son tan fácilmente eludibles como en los planos fílmicos. Es decir: por medio del encuadre se lleva a cabo, sobre todo, una selección del espacio mostrado y se efectúan constantes elipsis espaciales, así como por medio del montaje se efectúa la selección temporal, aunque, como es fácil observar, ambos procedimientos pueden implicar también la selección o elipsis de las otras categorías. Así, el encuadre, secundariamente, también selecciona

y elide tiempos, y el montaje también puede seleccionar y elidir espacios como consecuencia de las elipsis temporales.

La elipsis, de hecho, se puede considerar como un mecanismo narrativo que consiste en presentar únicamente los fragmentos significativos de un relato, señala Fernández Díez (1999: 83), y es consustancial a la esencia del audiovisual, donde se pueden representar generalmente escenas sugerentes no secuencialmente, ya que de hacerlo así se alargarían «tanto como la vida misma». De hecho, se ha dicho a menudo que el cine es el arte de la elipsis, cita Martin (2005: 83), fenómeno que, por otra parte, se puede observar que forma parte intrínseca del hecho artístico cinematográfico del mismo modo que de las demás artes, puesto que, desde el momento en que hay actividad artística, hay *elección*. Y es que el cineasta, explica el autor, así como el dramaturgo y el novelista, elige elementos significativos y los ordena en una obra, y desde el punto de vista del relato dramático esta operación lleva el nombre de *encuadre* y la elipsis es su aspecto fundamental. El encuadre es una operación analítica, y el montaje, una operación sintética, de modo que sería más justo decir, remarca, que una y otra «son las dos caras de una misma operación».

Hay elipsis que son inherentes al lenguaje del cine y tienen una función expresiva «porque apuntan a un efecto dramático o suelen estar acompañadas por un significado simbólico», afirma Martin (2005: 85), de manera que las cataloga de la siguiente manera (87-92):

1. Elipsis de estructura:

- Objetivas: se oculta algo al espectador para crear un efecto cómico, de suspense, etc.
- Subjetivas: «es el *punto de escucha* de un personaje lo que se nos presenta y justifica la elipsis sonora» (87). Por ejemplo, un personaje sumido en sus pensamientos deja de oír a su interlocutor, y lo que percibimos nosotros es un zumbido lejano que representa su desinterés por lo vacío de la charla.
- Simbólicas: su función no es la de crear suspense, sino implicar un significado más profundo.

2. Elipsis de contenido: por censura social (muerte, tortura, heridas, etc.). Se puede ocultar parte del contenido, sustituirlo por la imagen de un rostro del autor del hecho o de los testigos, por su sombra o su reflejo, por su sonido, o un sonido por otro (por ejemplo, el grito de una mujer asesinada por los gritos de un pájaro) o por música. Las elipsis también se pueden dar por tabús: sentimientos incestuosos, la homosexualidad, el acto sexual, la droga se solían sustituir por imágenes simbólicas no pertenecientes al contexto o por una imagen del mismo contexto de la acción.

Es necesario puntualizar que hoy día este tipo de censura prácticamente no se da en el cine occidental, sino que, en ocasiones, se llega a su extremo opuesto, el *gore* o una cierta delectación en mostrar vívidamente la violencia física y sus efectos, que en muchos casos queda justificada artísticamente, como se puede ver en ciertas escenas especialmente crudas de

Ôdishon (*Audition*, 1999), del japonés Takashi Miike, que tienen el efecto de resaltar extremadamente el carácter que muestra inicialmente la protagonista contraponiéndolo a los hechos posteriores. En todo caso, y más que por motivos sociales, actualmente la elipsis en el cine occidental se emplea únicamente por motivos expresivos y estilísticos, aparte de su función primaria de eliminar tiempos no significativos. En este punto concreto se puede observar una evolución en el cine con respecto a los orígenes, pues en ciertas películas actuales, y por la multiplicación de elipsis y microelipsis, se deja al espectador un trabajo más amplio de unión contextual, que puede llevar a cabo fácilmente por su más amplio conocimiento del medio.

Hay que notar que, si el film presenta con el drama la similitud con la duración en el plano de la expresión, respecto a la duración del tiempo del contenido, sin embargo, suele presentar más similitudes con la novela por su mayor capacidad respecto del drama de efectuar grandes saltos temporales por los procedimientos de la planificación y del montaje. Así, Kracauer (1996: 291) constata que las grandes novelas, como *Madame Bovary*, *Guerra y paz* o *En busca del tiempo perdido*, abarcan amplios territorios de la realidad, apuntando al despliegue de la vida en una escala que excede su argumento propiamente dicho, y de igual manera ocurre en cine, cuya similitud evidente con la novela es corroborada por el hecho de que también en esta el argumento resulta ser una propuesta de dos filos, dice el autor.

Si algunos han afirmado que el teatro es un arte del espacio, afirmación que puede ser cuestionada, según Martín (2005: 213), «parece indiscutible que el cine fuera, en primer lugar, **un arte del tiempo**, ya que este dato es el que se capta con más inmediatez en cualquier paso para la comprensión del film». La razón puede deberse al hecho de que el espacio concierne a la **percepción** mientras que el tiempo a la **intuición**, explica, pues el espacio «es un cuadro fijo, rígido y objetivo, independiente de nosotros, y nosotros estamos en el espacio (**representado**) del film, del mismo modo que estamos en el espacio real». Por el contrario, si bien el tiempo también es un cuadro fijo, rígido y objetivo que implica un sistema de referencia social (horas, días, meses, años), «sólo la **duración** tiene un valor **estético** y, mientras estamos **en el tiempo**, la duración está **en nosotros**, fluida, contráctil y subjetiva».

16.1 Planos del tiempo teatral y cinematográfico

García Barrientos (2001: 81-119) hace una distinción de los tres planos en que se desdobra el tiempo teatral. El primero, perteneciente al plano del contenido, es el **tiempo diegético** o argumental e incluye el tiempo de la ficción «en toda su amplitud, tanto de los sucesos mostrados como de los referidos por cualquier medio, incluida la mera significación lingüística» (82). Es decir, en la categorización semiótica propuesta, es el tiempo significado y perteneciente **por entero al plano del contenido. El autor lo considera “natural” frente al carácter real y artificial de los otros dos planos**, pues se trata «de una temporalidad no real, sino ficticia, pero (re)construida por el espectador o el lector de la obra a imagen y semejanza de la que rige el mundo, la realidad (o al menos nuestra experiencia); por ejemplo, sin vacíos ni saltos ni marcha atrás, etc.» (83). Es el tiempo de la historia, de la diégesis o fábula. El **tiempo escénico** o

escenificado, por su parte, es el tiempo representante, el tiempo «realmente vivido por actores y espectadores en el transcurso de la representación» (83), y lo característico del modo teatral es que el tiempo del actor y del espectador concuerdan, pues ambos participantes en el proceso comunicativo «coinciden y conviven en el mismo tiempo» (83). Es el tiempo signifiante y constituyente del plano de la expresión. El **tiempo dramático**, por su parte, es un tiempo “relativo” a los otros dos, «el resultado de la relación que contraen el diegético y el escénico, igual que (o, mejor dicho, porque) definimos el drama como categoría mediadora entre las de fábula y escenificación» (83). De esta manera, continúa García Barrientos, el tiempo dramático se constituye por los procedimientos que permiten (re)presentar el tiempo de la historia en el tiempo de la escena: es decir, los métodos empleados para encajar una historia que dura, por ejemplo, dos años, en el tiempo de una escenificación teatral que dure dos horas. En la categorización semiótica propuesta, ese tiempo dramático se constituye en cada una de sus concreciones de los signos temporales, constituidos por significantes y significados, siendo lo propiamente signico el encaje, la significación del contenido (el significado, lo representado, el plano del contenido) por medio de la expresión (el signifiante o representante, el plano de la expresión). Tanto el tiempo escénico como el tiempo diegético, constata García Barrientos (84), tienen una duración determinada y siguen un orden cronológico, mientras que el tiempo dramático tiene una duración paradójica y admite un desarrollo discontinuo con elipsis, detenciones, repeticiones, etc., y puede no seguir el orden cronológico de la historia.

Este esquema es perfectamente aplicable al cine, cuyo tiempo se desdobra también en representante y representado, y la forma específica de encajar la historia que se cuenta en el tiempo de la filmación constituye el tiempo propiamente cinematográfico. Sin embargo, la diferencia que marca ambos lenguajes, y que se deriva de la mediación de la cámara, consiste en que el tiempo del actor no coincide con el del espectador. Además, si el tiempo escénico es continuado —aunque con posibles interrupciones cuando en la obra se introduce algún descanso— su equivalente en el cine se desdobra, a su vez, en **tiempo de la filmación o rodaje** y en **tiempo de la recepción** por parte del espectador. Igualmente, el tiempo del rodaje no es como el escénico, circunscrito a unas horas determinadas de un mismo día, sino que suele ocupar multitud de jornadas en las que se organizan consecutivamente las escenas que transcurren en los mismos escenarios para facilitar la labor de producción y reducir sus costes. También, en ocasiones, el tiempo en que se efectúa la filmación queda determinado por los agentes atmosféricos deseados para la ambientación, aunque con frecuencia esa circunstancia incontrolable se suple con medios técnicos (por ejemplo, lluvia artificial, niebla simulada, etc.), al igual que por procedimientos digitales. La posibilidad de manipulación de la temporalidad cinematográfica, por tanto, es mucho mayor que la dramática.

El **tiempo diegético**, es decir, la temporalidad ficticia, no suele sufrir grandes modificaciones en la adaptación, y conserva ese carácter de temporalidad no real, sino ficticia y reconstruida por el espectador de la obra de que habla García Barrientos (2001: 82-3). La

temporalidad ficticia de *Macbeth*, que se sitúa en la Edad Media, se sigue fielmente en las tres versiones, con el matiz en Kurosawa de trasladarlo espacialmente al Japón medieval.

El *tiempo escénico* o tiempo realmente vivido por los actores y espectadores en el curso de la representación, en la que se produce una fusión temporal de ambos sujetos – actor/espectador, suele ocupar en una representación de *Macbeth* aproximadamente dos horas, en ocasiones con un intermedio. Como se ha visto, este tiempo escénico se desdobra necesariamente en cualquier adaptación cinematográfica en dos distintos conjuntos de temporalidades:

1. Tiempo del rodaje o filmación: es el tiempo predominantemente del actor.
2. Tiempo del visionado o proyección: es el tiempo predominantemente del **espectador, que percibe en su “aquí y ahora” ese ya lejano tiempo actoral de la filmación a través de la proyección de su imagen.**

El tiempo del rodaje puede variar mucho de una versión a otra. De hecho, en las tres adaptaciones escogidas hay diferencias: la de Welles duró únicamente 21 días, circunstancia debida al escaso presupuesto de la cinta, cuyo rodaje fue precedido por cuatro meses de ensayos para minimizar los costes económicos, mientras que tanto Kurosawa como Polanski efectuaron rodajes de aproximadamente seis meses. El de Kurosawa comenzó el 29 de junio de 1956, estrenándose la cinta el 15 de enero de 1957 (Kishi y Bradshaw 2005: 131), mientras que Polanski dio comienzo a la filmación en 1970 y la película se estrenó en Estados Unidos el 13 de octubre de 1971, pero la producción sufrió retrasos debido al mal tiempo, al funcionamiento defectuoso de los efectos especiales y al extremado perfeccionismo del director, ocupando finalmente cerca de siete meses (*cf.* Leaming 1982: 81-2). El mismo Polanski (1985: 384-5) lo relata:

... todo eso no fueron más que menudencias en comparación con las desdichas de nuestro equipo de efectos especiales al que acabamos por llamar de «defectos» especiales. Uno de los expertos, cuya misión consistía en accionar una compleja máquina de emisión de bruma, saltó volando por los aires poco antes de que la máquina estallara en medio de una nube de humo azul. Teníamos unas catapultas destinadas a arrojar bolas de fuego contra el castillo de Dunsinane. El diseñador de tales máquinas nos había demostrado su eficacia con una cuchara y un terrón de azúcar. La cosa dio muy buen resultado sobre la mesa de un restaurante. Sin embargo, cuando tensó la cuerda de una de sus enormes ballestas y la soltó, el proyectil en llamas cayó sin fuerza a nuestros pies. Construimos entonces un primitivo mortero para arrojar con más fuerza los proyectiles, creando la impresión de que procedían de las catapultas –un inteligente montaje podría disimular después el engaño–, pero aquellos seguían teniendo una trayectoria muy corta. Mejoramos el diseño, aumentamos la carga explosiva e introdujimos gasolina en el cañón del mortero. Y entonces la mortífera bola de fuego se elevó muy por encima del castillo y fue a caer en la playa del otro lado, donde hubiera matado a cualquier persona lo suficientemente insensata como para estar fuera de casa con aquel tiempo.

En cuanto al tiempo equivalente en el cine al del visionado de la obra teatral, este se corresponde al de la proyección de la película, que, efectuada sin interrupciones, tiene una **duración en Welles de 1h 42' 39", de 1h 44' 47" en Kurosawa y de 2h 14' 24" en Polanski.**

El **tiempo dramático**, es decir, el resultado de la relación que se establece entre el tiempo diegético y el tiempo escénico mediante los procedimientos artísticos que permiten representar el tiempo del macrocosmos argumental en el microcosmos escénico (García Barrientos 2001: 83) es la temporalidad que admite un desarrollo discontinuo que no es posible en el tiempo diegético ni en el escénico, y puede no ser cronológica. Es el plano artístico o artificial y se trata de un tiempo relativo (83-4). La expresión del tiempo diegético por medio del tiempo escénico del drama se transforma en cine en expresión de ese tiempo por medio de los procedimientos de la filmación y el montaje y, posteriormente, su proyección y visionado, resultando su equivalente el tiempo cinematográfico o fílmico, es decir, el que efectivamente ha sido filmado, editado y proyectado: el propio, en fin, de la misma película que se podría denominar **tiempo cinematográfico**.



Plano en profundidad de campo.

Macbeth, Orson Welles, plano 171.

Davies (1988) considera que el film de Welles se sitúa en un universo prehistórico en el sentido no temporal, sino de una prehistoria de la conciencia del nacimiento del tiempo y del pecado, cuando el cielo y la tierra, el agua y el fuego, el bien y el mal todavía no estaban

claramente separados (89). Además, la obra rememora en cierto modo una función teatral, pues la acción se muestra continuadamente, con pases de cámara y personajes apareciendo en el encuadre y con un uso de la profundidad de campo que la asemeja al tablado escénico: el tiempo cinematográfico es, pues, en Welles, deudor de esa concepción teatral. Gutiérrez Carbajo (1999: 541) hace un análisis de su estructuración, y concluye que su film tiene catorce secuencias que aseguran la continuidad temporal y treinta escenas responsables de la continuidad espacial; estando algunas de las secuencias integradas por una única escena. El autor califica de fundido de gran eficacia narrativa el que une la escena en que Macbeth dicta la carta a Ross con aquella en la que la destinataria, Lady Macbeth, la lee. En Kurosawa, el tiempo propiamente cinematográfico se caracteriza por condensar al máximo la atención en la acción principal –las vacilaciones de Washizu y la instigación de Asaji, movidos ambos por las dos series de profecías de la anciana, también mostradas íntegramente (planos 90 al 119 y 414 al 430)– y el desmoronamiento de Asaji (planos 482 a 489), de manera que los que son simples detonantes o consecuencias de la acción principal se resumen en escenas narradas. Tales son las que sintetizan las distintas situaciones que atraviesa la pareja protagonista (planos 140 al 141; 350), las sospechas que comienzan a cernirse sobre ellos (planos 393-394) y las que informan del curso de las batallas (planos 10 al 51; 398-400). Contraponiéndose a la versión polanskiana, la única escena de violencia que se muestra patentemente en Kurosawa es aquella, de una espectacularidad impresionante, en que Washizu es asaeteado por sus propios hombres. La violencia en esta versión es más psicológica y recae sobre todo en la frialdad del personaje de Asaji, que se remarca al mostrar gran parte de sus conversaciones con Washizu (planos 176; 189-190; 329). Lo que caracteriza el tiempo cinematográfico en la versión de Kurosawa es, pues, la condensación.

En la versión de Polanski lo más destacable es su tendencia a hacer presente el tiempo elidido en el original para mostrarlo presente y patentemente. Esto implica una consciente y decidida intención de mostrar en toda su crudeza los sangrientos acontecimientos que tienen lugar en la obra: por ello, el tiempo en Polanski se pone al servicio de una violencia que se muestra tanto por sus efectos –soldados heridos, cabezas cortadas, cuerpos ensangrentados, animales muertos–, como en los mismos actos –asesinatos, ejecuciones...–. Un realismo extremo que, en fin, se recrea en la crudeza de la violencia y sus efectos sobre los seres que habitan la obra para remarcar las implicaciones que conllevan sus decisiones y sus profundos significados en la misma naturaleza externa de las cosas.



Degollación de Macbeth mostrada de forma realista gracias a trucos de montaje.

Macbeth, Roman Polanski, plano 721.



Degollación de Macbeth mostrada de forma realista gracias a trucos de montaje.

Macbeth, Roman Polanski, plano 725.

16.2 Estructura temporal del drama y de la película

La estructura temporal del drama se basa en la oposición entre continuidad y discontinuidad del desarrollo del tiempo dramático, y consiste en las secuencias de escenas temporales y, si el desarrollo es discontinuo, en sus nexos (García Barrientos 2001: 85-92). Al igual que en teatro, la estructura temporal de la película consiste en esa oposición entre continuidad y discontinuidad del desarrollo del tiempo. Es remarcable que aun el cine que hace uso del montaje sintético o de profundidad de campo —lo que implica necesariamente una menor discontinuidad temporal, pero únicamente en las escenas así filmadas dentro de la película—, por su misma naturaleza y su capacidad de saltar en milésimas de segundo de un año a otro, de una época a otra, de un tiempo a otro, en definitiva, suele introducir una mayor fragmentación temporal.

La escena temporal se constituye por un segmento dramático de desarrollo continuo, como una sucesión absoluta de presentes temporales. García Barrientos (2001: 86) contempla

esta escena dramática como la base de la estructura del tiempo dramático y la define como «cada segmento dramático de desarrollo continuo». En cine ese equivalente lo constituiría el plano o la secuencia de planos, pero única y exclusivamente cuando sus cortes no impliquen un paso de tiempo, sino solamente elipsis temporales derivadas de la fragmentación espacial que introduce la planificación, el encuadre y el posterior montaje. Es decir, que la escena cinematográfica entendida de este modo sería la representación *isocrónica* del tiempo de la fábula o historia (el tiempo que dura la historia ficcional corresponde en duración al tiempo que dura su representación en la película ya filmada) en una secuencia de planos sin elipsis temporales, sino sola y exclusivamente espaciales.

Los *nexos temporales* unen o separan las escenas, y son, en un film, lo mismo que en una obra de teatro, los elementos que introducen una discontinuidad temporal en la representación de la historia. En la *interrupción* de la representación, la continuidad del desarrollo temporal de la historia prosigue, y García Barrientos (2001: 88-9) contempla dentro de las interrupciones la *pausa* y la *elipsis*. La *pausa* es la interrupción de la representación teatral sin que avance el tiempo de la fábula, y corresponde a la caída de telón o a cualquier pausa en la representación escénica: se podría representar de la siguiente manera: Tiempo diegético = 0. [Tiempo escénico] = N, significando los corchetes que, en realidad, es un tiempo escénico vacío (90-1). Las pausas entre los cuadros rompen la identificación, poniendo de relieve que somos espectadores de una función, de manera que, dice Ubersfeld (1989), el intervalo **contiene la referencia a lo “real”** (163), y tiene su equivalente en cine con la interrupción de la representación cinematográfica en un descanso. Actualmente no suele darse en las proyecciones públicas más que en centros especializados y con la proyección de películas de larga duración, pero en una recepción privada o particular tiene lugar cada vez que el espectador interrumpe el visionado de la película cuando los aparatos reproductores que se usan para ello lo permiten (DVD, recepción por ordenador, etc.) o lo imponen (retransmisiones televisadas de películas con anuncios que interrumpen su emisión).

Con la *elipsis* se da una interrupción de la representación con un salto implícito en el tiempo de la fábula, pudiendo representarse de la siguiente manera: Tiempo diegético = N. Tiempo escénico = 0 (García Barrientos 2001: 88). La elipsis puede tener un sentido progresivo o regresivo y tiene una extensión determinada (un día, **un cuarto de hora, veinte años...**), así como un grado de determinación con un contenido *relevante* (significa algo en la historia) o *irrelevante* (89). En una película, la elipsis es la interrupción de la representación cinematográfica mostrada en la película con un salto implícito del tiempo de la historia, y puede significarse por medio de cortes, fundidos o encadenados. Equiparándola a la elipsis dramática, correspondería a la fórmula: Tiempo diegético = N. Tiempo filmado = 0. Tiempo proyectado = 0. El fundido se usa normalmente cuando el tiempo elidido es muy largo; el encadenado, cuando las escenas separadas por él tienen una relación, sea esta causal, argumental, ideológica, etc.; y el corte, cuando el contenido temporal elidido es irrelevante, o con otras funciones expresivas.

El otro tipo de nexo que contempla García Barrientos (2001: 88-92) es la **transición**, con la que se rompe la continuidad del desarrollo temporal que representa una interrupción en el desarrollo de la historia. Esta transición puede ser una **suspensión** o un **resumen**. La **suspensión**, dice el autor, consiste «en una detención del tiempo ficticio de la fábula, pero sin interrumpir el curso del tiempo real de la escenificación» (91). En la suspensión la representación sería la siguiente: Tiempo diegético = 0. Tiempo escénico = N. Se da como realización absoluta únicamente en el **tableau vivant** (el desarrollo temporal del drama se detiene en un cuadro viviente); si no, es una suspensión relativa a uno de los niveles dramáticos que se presentan en la obra (91). En ocasiones se emplea en el cine en su modo absoluto en forma de **tableau vivant**, figura que implica una alta convencionalización, por ejemplo en *Source Code* (*Código fuente*, 2011); pero como suspensión relativa (de uno de los niveles de ficción) es de más frecuente empleo, e implica una escena que pertenece a otro nivel o registro. García Barrientos distingue las **dramáticas** de las **escénicas**, y asimismo, pueden tener una **función comentadora** (un personaje de otro nivel de la ficción hace preguntas o reflexiona, sin que avance el tiempo del argumento) o **distractiva** (distráe del drama suspendido, como por ejemplo los números musicales intercalados) (91-2). En la versión de Kurosawa podrían considerarse los cantos trágicos del comienzo y el final del film como una suspensión relativa dramática, no escénica.

La otra forma de **transición**, el **resumen**, supone un salto explícito en el tiempo diegético, es decir, se recorre un tramo de tiempo diegético sin interrumpir la escenificación, empleando para ello un tiempo escénico considerablemente menor, y es una transición que supone un salto explícito en el tiempo diegético sin interrumpir la escenificación. Su representación sería la siguiente: Tiempo dramático > tiempo de la escenificación (García Barrientos 2001: 89). Como el autor señala, tiene un carácter problemático, ya que puede considerarse más bien una escena de otro nivel o registro dramático. Su expresión puede ser verbal o no verbal (90) y proporcionar información sobre el contenido del tiempo resumido, incluido el grado cero, como en los cantos corales en la tragedia clásica. En la adaptación cinematográfica el resumen se puede hacer fácilmente por medio de fotogramas o breves secuencias de estos que tienen la capacidad de resumir periodos de tiempo de cualquier extensión, pudiendo abarcarse incluso siglos en unos pocos segundos de proyección.

Los resúmenes y elipsis en la obra original de Shakespeare son muy numerosos. Suponen nexos que siguen el orden cronológico: es decir, evidencian un salto explícito en el tiempo de la fábula, que conocemos por los diálogos de los personajes. En ocasiones no es necesario más que un brevísimo resumen verbal para “rellenar” la **elipsis de la coronación de Macbeth**. Así, Macduff cuenta a Ross que el protagonista ya ha sido nombrado rey y se dirige a Scone para la investidura; y en el siguiente acto, apareciendo Macbeth coronado, sabríamos que ya ha tenido lugar esta, que no se muestra sin embargo a nuestros ojos, y esa elipsis es también apoyada por las palabras de Banquo en que manifiesta sus sospechas hacia su antiguo amigo: «*Thou hast it now, King, Cawdor, Glamis, all*» (III, 1: 164).

16.3 Grados de representación del tiempo

Los grados de representación suponen la capacidad para hacer presentes en diferentes grados los componentes del argumento. En una adaptación cinematográfica, los grados de representación del tiempo pueden variar, pero hay que tener presente que en muchas obras dramáticas el hecho de la existencia de un tiempo ausente o patente puede estar altamente semantizada. Es decir, y en el ejemplo que pone García Barrientos (2001: 85) de *Las tres hermanas*, de Chéjov, tanto el pasado, cuyo recuerdo «embriaga a los personajes» o el futuro que sueñan «como un retorno al tiempo recordado» adquieren un significado contrastándolos con «el presente vacío». Una traslación al cine que, por su mayor facilidad de representación, recurriera a la concreción de ese pasado, perdería quizá su fuerza dependiendo de cómo se expresara, aunque podría quizá reforzarse la oposición por medio del uso de *flashbacks*, un distinto empleo de la iluminación, el colorido y el estilo que contrapusiera ambas épocas, adquiriendo lo presente una impresión de monotonía y, en contraste, dotándose a la proyección de los deseos y a los recuerdos del pasado de una mayor vivacidad. No existen reglas fijas, pero una adecuada traslación incluiría, en cualquier caso, la toma de conciencia de esa semantización temporal en orden a trasladarla con los recursos propios del lenguaje cinematográfico.

El *tiempo patente* o efectivamente escenificado en la obra dramática raramente se convierte en latente o ausente en las adaptaciones al cine. Por otra parte, el *tiempo latente* o tiempo sugerido que se escamotea a la vivencia del público, vivido por los personajes a espaldas del espectador, se realiza básicamente en las elipsis de la puesta en escena, y a veces también inmediatamente antes o después de que termine esta. En ocasiones, esa latencia se presentifica ante los ojos del espectador en la película adaptada debido a los variados recursos cinematográficos, sobre todo cuando el adaptador considera relevante alguna de las omisiones para la recepción de la obra. Finalmente, el *tiempo ausente* es el tiempo solo aludido en cuanto a la forma de representarlo y, como el tiempo latente, también se presentifica y representa patentemente en ocasiones en la adaptación fílmica.

Es el patente el grado de representación que predomina en *Macbeth*; pero, durando la fábula unos días, no se explicita exactamente cuántos, lo sucedido y no representado se suple a base de elipsis, nexos que en muchas ocasiones van acompañados de resúmenes verbales. Aun cuando las acciones significativas de la obra en su mayoría son presentes, la densidad de los acontecimientos hace necesario este recurso. De esta manera, una vez tomada la resolución de cometer el crimen, los acontecimientos se precipitan dando la impresión de gran dinamismo, efecto que Shakespeare consigue concentrando situaciones que parecen incluso no tener pausas entre ellas.

16.4 Orden dramático y cinematográfico

El orden dramático tiene un carácter objetivo, pues en el teatro se presenta el mundo ficticio sin mediaciones. El orden cinematográfico se distingue claramente de él por su mayor

flexibilidad, y esto se debe a la misma razón que apunta García Barrientos (2001: 92) sobre la cualidad que exhibe también la narrativa, que define como «una **mirada sobre el tiempo de alguien**». Y es que en cine la mediación que se introduce, la de la cámara –que representa en realidad tanto la mirada del guionista como del director sobre ese **tiempo de alguien**–, otorga una manipulabilidad máxima al aspecto temporal: se pueden hacer vertiginosos saltos temporales y, por medio del montaje, ordenarlos en la forma en que adquieran el sentido preciso que se les quiera dar. Si el desarrollo temporal de una escena en el drama es, por definición, «continuo, progresivo e irreversible» (García Barrientos 2001: 92), en cine esta cualidad únicamente se da en el plano, y en este no necesariamente, pues se pueden fundir y unir dos escenas situadas en temporalidades distintas (en el caso de los planos encadenados), en que se muestran recuerdos, sueños o deseos de los personajes simultáneamente a su presente. Además, Manzano Espinosa (2008: 72) da cuenta de que rara vez el comienzo de una adaptación coincide con el comienzo de la novela o de la obra que contiene la historia original.

La mediación de la cámara y el posterior montaje de las tomas otorga a las tres versiones –al cine en general respecto del teatro, como se ha visto– una mayor fragmentación y posibilidad de cambios en la ordenación de las escenas. Aunque ninguno de los tres directores hace un uso muy destacado de los procedimientos del *flashbacks* o del *flash-forward*, se pueden destacar en la versión de Kurosawa los añadidos del canto trágico que abre y cierra la cinta y que supone otro nivel de ficción con una función ideológica muy destacada. Así, la lectura y las conclusiones de la obra se dan ya elaboradas al espectador, y se remarcan con la repetición tanto al comienzo como al final.

En lo que García Barrientos (2001: 92) denomina como **orden acrónico** o **acronía**, el argumento no tiene una ordenación temporal o esta no está determinada, y lo que la motiva es una construcción ideológica. Puede darse, bien una **acronía absoluta**, con inexistencia de ordenación, o bien **relativa**, con una indeterminación de la ordenación temporal de las escenas. También puede ser **total** si afecta a todas las escenas del drama o únicamente **parcial**. Que el argumento no tenga una ordenación temporal o esta no esté determinada es poco frecuente en cine, lo mismo que en teatro, y su motivación, igualmente, sería la de propiciar una construcción ideológica. Además, en ocasiones, lo que parece ser una acronía es en realidad una estructuración temporal más compleja. Así ocurre en *Memento* (2000), de Christopher Nolan, en la que el aparente caos de la ordenación está minuciosamente planificado en orden a una significación.

Las acciones en el *Macbeth* de Welles y de Polanski tienen una ordenación clara, y esta es cronológica, sin que haya fisuras en el orden de las escenas. Asimismo, en Kurosawa, las únicas que no están situadas temporalmente son las de apertura y de cierre de la cinta. Estas no están temporalmente determinadas, lo que sí incluye un elemento acrónico significativo: no solo **apelan necesariamente al espectador en su “aquí y ahora” actualizado sucesivamente en cada visionado**, sino que, por lo mismo, implican ese grado de indeterminación que significa lo atemporal de las ideas en él encerradas.

Como contrapartida a la *acronía*, García Barrientos (2001: 92-8) contempla el *orden crónico* y, dentro de este, el *cronológico* y el *acronológico*. El orden cronológico es el modo no marcado en el drama, que suele respetar el orden sucesivo de los hechos. En la narración, en cambio, es una excepción, y en ella se da un cambio continuo en los tiempos verbales. El cine, sin llegar a ese extremo, suele hacer uso de mayores saltos temporales. De hecho, en una adaptación, consigna Manzano Espinosa (2008: 144-5), la modificación más frecuente es la cronológica.

En el orden *acronológico* la sucesión de los hechos se rompe por medio de *regresiones* o *anticipaciones*. La *regresión* supone una vuelta atrás en el tiempo que puede formularse como $A2 \rightarrow B1$, «entendiendo que las letras significan el orden escénico y los números el diegético» (García Barrientos 2001: 94), y su equivalente es el *flashback* cinematográfico. La anticipación suelen ser una pre-visión o sueño anticipatorio de situaciones futuras (94), y corresponde al *flash-forward* cinematográfico.

El *Macbeth* de Welles, siguiendo el original de Shakespeare, sigue una ordenación cronológica, sin regresiones ni más *flash-forwards* que las visiones proféticas de Macbeth en su segundo encuentro con las brujas, pero que no presentan la situación futura más que subjetivamente, no de forma objetiva y con un salto real al futuro. Kurosawa sigue para la historia principal –la de Washizu– un orden cronológico y, como Welles, Polanski incluye únicamente las anticipaciones que introducen las visiones proféticas de Macbeth en su segundo encuentro con las brujas, pero que no representan en realidad un *flash-forward* en sentido estricto. Así, en las tres versiones del original, las visiones de Macbeth en su segunda visita a las brujas tienen el mismo carácter premonitorio. En Kurosawa puede considerarse una anticipación, pero en otro nivel de ficción, el canto trágico del principio. Tampoco existen regresiones en la versión de Welles ni en la de Polanski; en Kurosawa, en cambio, la entera historia principal puede considerarse una regresión que se efectúa contándola desde un tiempo posterior representado por ese inicio. Así, la primera escena y la última se sitúan en un tiempo posterior al de la historia principal, y se sugiere el paso de tiempo hacia un pasado por medio de un sutil corte que pasa desapercibido por la bruma que enlaza ambas escenas. Después tiene lugar un paneo y un *travelling* de cámara hacia la derecha siguiendo a varios hombres a caballo (plano 8), y se simula que en el mismo lugar que en los anteriores fotogramas se encuentra el monumento con la inscripción, se encontraba en un pasado el castillo de la Telaraña. Tras la representación de la historia principal, otra escena cierra el film con el mismo canto metaficcional (planos 545-548) situado en ese tiempo indeterminado pero posterior, puesto que la inscripción da fe de que en ese lugar, en otro tiempo, se erigía el castillo de la Telaraña.

El orden cronológico se ve alterado únicamente por los fenómenos sobrenaturales que introducen las brujas. Macbeth, que en el primer acto *escucha* el porvenir, en el cuarto, *lo ve* por sí mismo, aun cuando sea de forma totalmente engañosa y oscura: son sueños anticipatorios que nos trasladan como espectadores junto con el protagonista a un futuro más o menos lejano. Trías (1982: 36), recogiendo las opiniones de Sigmund Freud, define esta categoría como la

realización **absoluta** de un deseo que es en esencia siempre oculto, prohibido y semicensurado. En *Macbeth* se da esta realización total, y esta es la que alcanza verdaderamente lo más oculto y temible de la obra.

16.5 Frecuencia

La **frecuencia** es la «relación entre las ocurrencias de un fenómeno de la fábula en la escenificación y, viceversa, de un fenómeno de la escenificación en la historia o argumento» (García Barrientos 2001: 98), y la igualdad entre ambas es la posibilidad no marcada: «lo que ocurre una vez (o *n* veces) en el argumento se pone una vez (o *n* veces) en escena». Con la **repetición** se presenta varias veces (*n* veces) lo que ocurre una sola vez, alargando la duración del drama, de manera que un mismo acontecimiento se representa varias veces. Puede ser **completa** o **incompleta** según el grado de coincidencia cuantitativa de la unidad repetida, y **parcial** o **total**, es decir, con variantes o sin ellas, explica el autor. Igualmente, atendiendo a la posición, considera que pueden ser **contiguas** o **diseminadas** y, si se marca el final del segmento que se repite o bien se sugiere la prolongación, **cerrada** o **abierta**. Con la **iteración**, por el contrario, se presenta una sola vez lo que ocurre varias o muchas veces en el argumento, y se trata de un recurso difícilmente utilizable en el modo dramático de representación, «tan sometido [...] a la progresión “real” del tiempo y tan alérgico, por su carácter “ostensivo”, a la descripción como incompatible con la figura del narrador» (García Barrientos 2001: 101). El ejemplo de Thornton Wilder, *The Long Christmas Dinner*, continúa el autor, lo demuestra, pues lo que se ve en la representación teatral no significa la repetición de la representación de **una cena, sino que se trata de una “pseudoiteración”** que consta de una secuencia de escenas muy breves que corresponden, en realidad, a algunas de las cenas de Navidad durante esos noventa años (102-3).

Shakespeare no hace uso en su producción dramática en general ni en *Macbeth* en particular de sofisticados artificios espacio-temporales. La ordenación del tiempo es cronológica y utiliza una frecuencia no marcada (el número de veces que sucede un fenómeno en la fábula corresponde al mismo número en la escenificación, y a la inversa). En cuanto a la duración relativa de la velocidad externa, emplea igualmente la forma no marcada, la **isocronía**, ya que la velocidad a la que se desarrolla la fábula corresponde exactamente a la velocidad de la escenificación, sin señalar aceleraciones ni ralentizaciones. Hay que tener en cuenta, no obstante, que esos recursos pueden introducirse en las distintas puestas en escena y en cada una de las representaciones a las que dan lugar. La característica propia del ritmo en la acción de *Macbeth* es la intensión, pues podemos ver lo ocurrido durante unos días en aproximadamente dos horas, debido a los resúmenes y elipsis de que hace uso el dramaturgo en esta forma rítmica no marcada.

Lo mismo que todos los recursos que dependen del modo narrativo y no son propios, en cambio, del modo representativo puro del teatro, se pueden utilizar sin ningún problema en el cine debido a su carácter de **representación** o **presentación mediada**. Por ejemplo, el recurso de

la iteración se usa con relativa frecuencia para significar acciones que el personaje repite sistemáticamente todos los días, o de forma secuencial. Por ejemplo, diversos fotogramas mostrándonos a un personaje desayunando, dirigiéndose al trabajo, ejerciendo su profesión y saliendo posteriormente pueden mostrarse a modo de resumen de lo que hace todos los días. O también, en el caso de la **pseudoiteración** que contempla García Barrientos, mostrar los mismos fotogramas pero alternando diversos trajes que lleve el personaje, los cambios de clima que indiquen el paso del tiempo o con el clásico recurso de mostrar las hojas de un calendario pasando en imágenes encadenadas con las que muestran al mismo personaje repitiendo sucesivamente las mismas acciones. Esta facilidad se deriva de los procedimientos propiamente cinematográficos y de la posibilidad que ofrece el montaje para combinar distintos planos con elementos diferentes del decorado, vestuario, etc; es decir, de todos esos recursos que significan y expresan cambios temporales.

16.6 Duración

En cuanto a la duración, García Barrientos (2001: 104-12) distingue entre la **duración absoluta** o **extensión** y la **duración relativa**. Si la duración o extensión del drama es limitada, la del argumento es ilimitada. La **duración diegética absoluta** no suele experimentar grandes variaciones en una adaptación, así como tampoco la **duración escénica absoluta** correspondiente a la duración cinematográfica absoluta (es decir, al tiempo que dura la película contrapuesto con el que puede durar la representación de la obra en escena), aunque, lógicamente, pueden existir matices dependiendo de cuánto se acorte el texto original o cuántos añadidos se efectúen, especialmente en cuanto a tiempos y acciones solo aludidos que se representen patentemente en la película. De ahí la mayor duración de la versión polanskiana con respecto a la de Welles o la de Kurosawa por esa predilección por presentar efectivamente ciertas acciones solo aludidas en el original. La **duración absoluta** del drama es semejante a la del argumento, pues la rebelión del comienzo contra Duncan es imprescindible para situar la historia y el valor de Macbeth y Banquo; y la **duración relativa externa, isocrónica**, es decir, la forma no marcada, en la que la duración relativa de la fábula es la duración de la escenificación. En la **duración relativa interna** encontramos una discreta condensación, por ejemplo, en la noche del asesinato de Duncan, pues si la duración del tiempo del asesinato es prácticamente igual a lo que puede llevar su tiempo de escenificación (aun cuando el mismo asesinato se cometa latentemente, oculto a nuestros ojos), la noche entera se ha condensado en microescenas y pequeñas elipsis, algunas de las cuales se explicitan por medio de brevísimos resúmenes verbales. Su ritmo es **intensivo**, la posibilidad no marcada para una obra teatral: es decir, el tiempo de la acción rebasa la duración de la puesta en escena. La duración no experimenta grandes variaciones en las tres versiones contempladas, únicamente con el matiz de una considerablemente mayor duración en la de Polanski, con un total de 134 minutos y 24 segundos, superando en 30 minutos a la versión de Kurosawa y en 32 minutos a la versión de Welles.

En *Macbeth* la extensión de la fábula abarca desde la sedición de Sweno, apoyado por el Thane de Cawdor, hasta la derrota de Macbeth y la investidura de Donalbain como rey de Escocia en Scone. Así, la duración de la historia en la que se basó Shakespeare, de unos diecisiete años, queda condensada en su obra en unas pocas semanas y días. La extensión del drama se circunscribe, en cambio, al tiempo que va desde el anuncio de las brujas en su encuentro con Macbeth hasta la proclamación de Malcolm como rey de Escocia, y los tres directores la conservan sin grandes variaciones, salvo la transposición cultural de Kurosawa.

La *duración relativa* puede experimentar grandes modificaciones en la adaptación cinematográfica debido a las mayores posibilidades de manipulación temporal con los que cuenta el cine. La alteración de la duración isocrónica se puede efectuar, dice García Barrientos (2001: 104), «variando el *tempo* natural de la ejecución representante (*velocidad externa*) o atribuyendo explícitamente a una escena una duración diegética discordante con su duración efectiva (*velocidad interna*)». Esta velocidad externa, representante o escénica, dice el autor, «carece de **correlato en la literatura escrita** y [...] **se manifiesta de forma privilegiada en el cine**» (106). La posibilidad no marcada en el drama es la *isocronía* o coincidencia de la duración de la fábula y de la escenificación, en la que la duración de la fábula es igual a la duración de la escenificación (106). García Barrientos contempla como los posibles efectos de la *ralentización* (donde la duración de la fábula es menor que la duración de la escenificación) el subrayado de la tensión dramática, la creación de ambientes líricos o solemnes, fantásticos, fantasmales o trascendentes, y la marcación de una interiorización explícita o implícita (107). Limita, continúa García Barrientos, con el *tableau vivant* o cuadro viviente (106), y corresponde a la “**cámara lenta**” del cine, donde se utiliza con frecuencia y sin ninguna dificultad interpretativa añadida para los actores, que no han de falsear sus movimientos, pues se obtiene rodando la escena con un número de imágenes por segundo superior a la velocidad de proyección, que se proyecta posteriormente con el número de imágenes por segundo habitual. Es frecuente, por ejemplo, en las escenas de persecuciones en las que se quiere dar énfasis a algún movimiento o acción en concreto, y los efectos que se consiguen son los mismos que indica el autor para la ralentización en el drama. La compañía cómica española Yllana hace uso de este recurso con frecuencia, como en *The GagFather* (2015), y en este caso en concreto lo que se realza es el efecto cómico de las escenas interpretadas con esta difícil modalidad interpretativa.

La *aceleración*, por la que la duración de la fábula es mayor que la de la escenificación, en cambio, es de muy difícil uso en teatro, pero puede realizarse en el cine simplemente con el paso más rápido de los fotogramas con el efecto de pase “a cámara rápida”. Se pueden conseguir diversos efectos con este recurso, entre ellos, muy destacadamente, el de la comicidad, para lo que ha sido ampliamente utilizado, por ejemplo, por parte del director francés Jacques Tati o del inglés Charles Chaplin.

La *duración interna*, por su parte, implica una autonomía simbólica de la duración diegética respecto de la escénica. La posibilidad no marcada en el teatro es la *isocronía*, durando la fábula lo mismo que la escenificación y constituyéndose en el fundamento de la definición

misma de escena temporal (García Barrientos 2001: 107). Por medio de la condensación, la duración interna de la secuencia implica que esta está subdividida en infinitas microescenas y elipsis, donde la duración de la fábula es mayor que la de la escenificación. Es muy habitual en cine, y corresponde en ocasiones a un intento de representar que el tiempo X transcurrido **“realmente” en la ficción es percibido por el personaje o personajes como si fuera mucho más breve** por su nivel de implicación en las acciones que comprende; pero, sobre todo, es la necesidad de elidir tiempos muertos o no significativos la que con mayor frecuencia motiva las elipsis. La **condensación** puede también ser entendida, sobre todo en cine, como una secuencia de planos que, sin una interrupción temporal clara y tajante, incluye multitud de microelipsis, como en las largas secuencias de la versión de Welles. El director estadounidense, en efecto, hace un uso muy efectista de esa condensación para obtener la impresión de un ritmo más fluido. La secuencia que presenta una mayor condensación es la de la llegada de Macbeth a su castillo, en la que se incluye también el recibimiento a Duncan, el ritual cristiano oficiado por Ross ante las cabezas decapitadas de los traidores, el ajusticiamiento del Thane de Cawdor, la persuasión de Lady Macbeth a su esposo para cometer el asesinato, la administración del narcótico a los centinelas por parte de Lady Macbeth y la entrega que Banquo le hace del regalo del rey (planos 88 a 196). Se puede observar que en esta secuencia, sin un solo salto temporal explícito, ha tenido que haber multitud de elipsis o saltos temporales implícitos. También la secuencia del asesinato y su descubrimiento por parte de Macduff se condensa temporalmente, ocultándose las necesarias elipsis temporales (planos 206 a 229), lo mismo que la secuencia del asesinato de la familia de Macduff (planos 454 a 472). Kurosawa, por su parte, lo mismo que Polanski, efectúa un montaje más analítico que Welles, y ambos muestran las elipsis preferentemente y de forma explícita mediante cortes, fundidos y encadenados. El director nipón hace, además, un uso preferente de las llamadas cortinillas, en las que un plano sucede al anterior introduciéndose y desplazándolo desde el lado derecho o el izquierdo.

Con la **dilatación**, contrapuesta a la condensación, unos minutos del tiempo de la fábula se representan durante más tiempo en escena (García Barrientos 2001: 109-10). Para Manzano Espinosa (2008: 57-8), la dilatación correspondería a la parte del relato en la que el film integra cada uno de los momentos de la acción en su narración, dando más importancia al tiempo del relato que al de la historia.

El **ritmo** es la «duración relativa de una secuencia de escenas temporales» (García Barrientos 2001: 110). En el drama, la **intensión** es la modalidad de ritmo no marcada; es decir, cuando el tiempo de una acción rebasa la duración de su puesta en escena. En cine se tiende aún con mayor intensidad a esta forma rítmica por las mayores posibilidades que ofrece el montaje con los cortes entre planos. A veces, sin embargo, se muestra una toma completa, concentrándose las acciones por medio de microelipsis que el montaje no refleja. Este es el caso de la versión de Welles, especialmente en las secuencias indicadas anteriormente. También Kurosawa utiliza este ritmo, pues el tiempo de la acción rebasa con mucho la duración de lo presentado, y Polanski, por su parte, aunque también incluye elipsis y su ritmo es intensivo, lo

es menos marcadamente que las otras dos versiones por su tendencia al realismo y a mostrar todo lo significativo patentemente.

En la **distensión**, en cambio, el tiempo de la fábula es menor que el tiempo escénico: por ejemplo, diez minutos de la fábula se representan varias veces con lo vivido durante esos diez minutos por distintos personajes. En cine este recurso se ejecuta sin ninguna dificultad, como por ejemplo en *Rashomon* (1950), del mismo Kurosawa, donde un mismo suceso de muestra repetidas veces, aunque con variantes que dependen de quién esté contando su versión de la historia, que figuradamente la cámara filma y muestra. Es un procedimiento engañoso, puesto que, por convención, lo que la cámara filma adquiere, en la conciencia del espectador, carácter de hecho objetivo por el hecho de ser mostrado. Sin embargo y al mismo tiempo, supone una técnica muy efectista y potente para la construcción de este relato y para la manifestación de la subjetividad de los personajes, de sus relaciones y del aspecto filosófico de la historia.

La **isocronía total**, es decir, la correspondencia exacta del tiempo de la fábula con el tiempo de la escenificación, es poco frecuente y solo se da en los dramas de un solo acto sin ninguna elipsis. En cine se da aún más raramente, pero se puede observar que es la forma que respeta *Carnage* (*Un dios salvaje*, 2011), de Polanski, con la salvedad de las escenas que abren y cierran la película, y aún más en *La vénus a la fourrure* (*La Venus de las pieles*, 2013), del mismo Polanski.

16.7 Distancia temporal

García Barrientos (2001: 112-4) define como **distancia temporal** la relación entre dos localizaciones temporales: la real de lo escenificado con respecto a la ficticia de la fábula. En cuanto a *Macbeth*, si el tiempo de su escritura se puede datar entre 1599 y 1606 aproximadamente, el tiempo ficticio de la fábula se remonta al siglo XI: el reinado de Macbeth al que alude Shakespeare en su tragedia es el del rey homónimo que se mantuvo en el poder desde 1040 y 1057. El asesinato de Banquo, todo según la crónica de Holinshed, tuvo lugar en 1050, y a partir de ahí su regencia fue creciendo en crueldad. Esa distancia de cinco siglos se acortaría para los espectadores contemporáneos de la obra por la relación que guardaba con el rey en ese momento, Jacobo I de Inglaterra y VI de Escocia, para quien se escribió, y que se suponía entonces descendiente directo del Banquo al que asesinó Macbeth. Sin embargo, Shakespeare no pretendió en *Macbeth* ser estrictamente fiel a la historia en que se basaba, de manera que no nos encontramos ante un drama histórico. Así lo consigna, por ejemplo, Gutiérrez Carbajo (2012: 94), que señala que en ella lo fantástico predomina sobre lo histórico y real. Aun así, el drama es **retrospectivo** y situado en una época concreta, el siglo XI de la Edad Media, por lo que para los espectadores o lectores de hoy día existe, obviamente, una mayor distancia temporal con la época de los protagonistas de la fábula que la que tenían los coetáneos de Shakespeare.

En las tres versiones de Welles, Kurosawa y Polanski la distancia temporal ha aumentado considerablemente respecto de la de su autor, pero no difiere mucho entre ellas, ya que su

emisión tiene lugar en 1948, 1957 y 1971 respectivamente. La distancia temporal del plano representado, en cambio, se ajusta en los tres casos aproximadamente al original, ya que todos sitúan la historia en el medievo: solo la de Kurosawa tiene la particularidad de trasladarla espacialmente a Japón, pero manteniendo la localización temporal en la misma época.

Cuando el drama es ilocalizable en el tiempo real o histórico, García Barrientos (2001: 113-4) denomina la distancia como *infinita* o *ucronía*. Y aunque Bazin (1973: 87) opina que la adaptación de Welles evoca un universo prehistórico, «no el de nuestros antepasados, los Galos o los Celtas, sino una prehistoria de la consciencia al nacer del tiempo y del pecado, cuando el cielo y la tierra, el agua y el fuego, el bien y el mal, no se han diferenciado aún nítidamente», la obra da datos firmes, en realidad, para su localización temporal. En Kurosawa, quizá, el canto trágico del comienzo y del final podrían considerarse no situados, o situados en un tiempo indefinido o atemporal, pues su contenido se aplica universalmente, tal como lo indica la expresión «*The devil's path will always lead to doom*» (planos 3-6 y 545-548), en una afirmación que se coloca en un tiempo siempre actual y que incluye tanto el tiempo pasado como cualquier posible futuro y, por lo mismo, cualquier presente.

Contrapuesta a esa distancia infinita, la *distancia simple* localiza la ficción en un tiempo real. En la distancia simple *retrospectiva* el drama es histórico, y es la distancia que exhibe *Macbeth*. La obra está basada en distintas fuentes –*Chronicles of England, Scotland, and Ireland* de Holished (1577), *Daemonologie* (1597), *Rerum Scoticarum Historia* de George Buchanan, *De Origine, Moribus, et Rebus Gestis Scotorum* (1578) –, que se remontan a una época previa a la de la escritura de la obra, y así lo respetan tanto Welles como Polanski, y es la distancia que rige también la historia principal en Kurosawa. El drama *contemporáneo*, en cambio, supone la *distancia cero*, y solo los cantos trágicos del comienzo y el final de la cinta de Kurosawa pueden considerarse, por lo expuesto anteriormente, tanto en *distancia cero* como en *distancia prospectiva*. El drama *futurario*, por su parte, tiene una *distancia prospectiva* que se corresponde al género cinematográfico de la ciencia ficción, extraordinariamente prolífico, dadas las mayores posibilidades de expresión fílmicas tanto en escenografías que evoquen un tiempo futuro como en recursos técnicos, posibilidad de manipulaciones escénicas y temporales, efectos especiales, etc., en contraposición con esa distancia prospectiva que apenas se da en el teatro.

En la *distancia compleja*, las distintas distancias pueden ser sucesivas, creándose una policronía: se alternan dos o más tiempos sucesivamente, por ejemplo, un drama contemporáneo que incluya elementos futurarios. Cuando las distancias son simultáneas se da el anacronismo: se pueden superponer o confundir en su interior distintos tiempos históricos total o parcialmente, es decir, dos épocas históricas a la vez (García Barrientos 2001). La realización en cine de este tipo de distancia es, obviamente, de más fácil uso que en teatro. Así se puede comprobar en ejemplos como las sagas de *Back to the Future* (*Regreso al futuro*) o de *Planet of the Apes* (*El planeta de los simios*), o la deliciosa *Midnight in Paris* (2011), de Woody Allen.

16.8 Perspectiva temporal

Aunque el drama, como se ha visto, establece por defecto una perspectiva meramente *externa* u *objetiva*, también se puede crear una *perspectiva temporal interna* o *subjetiva*, que puede ser *implícita* cuando un dramaturgo externo a la fábula manipule el tiempo, o *explícita*, cuando un personaje como subjetividad vive un tiempo interior con el que el espectador se ve obligado a identificarse (García Barrientos 2001: 116-7). En *Macbeth*, las visiones del protagonista nos introducen directamente en su subjetividad e impulsan a establecer una identificación más profunda con su proceso vital. Esta identificación se favorece con las acotaciones de Shakespeare que explicitan que la audiencia vea, lo mismo que Macbeth, el fantasma del Banquo en distintos momentos de la obra, así como las visiones que aprecia en las segundas profecías de las brujas. Los tres directores conservan esta subjetividad, que se intensifica, dado que el cine ofrece una realización más depurada de las sensaciones sensoriales puramente subjetivas. Así, excluidos los demás personajes, experimentamos junto con Macbeth mismo sus mismas sensaciones tanto visuales como auditivas, y la mediación de la cámara nos sumerge en esa subjetividad identificando de forma absoluta la percepción de los ojos y de los oídos del protagonista con los nuestros propios.

16.9 Tiempo y significado

Si el aspecto temporal no ofrece importantes marcas de semantización o tematización en el original de Shakespeare, sino que aparece más bien neutralizado (salvo en lo que respecta a la dicotomía día/noche), en Kurosawa la diferencia de tiempos de la historia principal (de Washizu) y de las escenas que la enmarcan (los cantos trágicos del comienzo y el final) ofrecen una semantización que puede considerarse incluso próxima a la tematización. Las acciones que el público ha presenciado tienen una significación: «*The devil's path will always lead to doom*» (planos 3-6 y 545-548), en una afirmación que toca de lleno el tema del tiempo. También en Polanski las apariciones de los reyes están marcadas en el aspecto temporal, al igual que el proceso cíclico que ya se ha comentado. Y, aunque neutralizada en el desarrollo de los hechos, la noche aparece cargada de sentido: simboliza el mal, los poderes siniestros opuestos al día y a la luz. Y se da una curiosa transposición de fenómenos: tras invocar los poderes de las tinieblas, Lady Macbeth es capaz de incitar y apoyar el crimen pero, una vez cometido este, el sonambulismo de la reina proclama que ese reino de las tinieblas ha invadido también su tiempo diurno, viviendo, aun de día, como si fuera de noche. En cuanto a Macbeth, que no había invocado estos poderes y, por consiguiente, había cometido el crimen a la clara luz de la consciencia, se ve forzado a vivir en una vigilia permanente, viviendo aun de noche como si fuera de día. Curiosamente, Kurosawa no conserva este simbolismo, pero sí lo hacen e incluso intensifican tanto Welles como Polanski, de forma muy especial este último, alcanzando la dicotomía una marcada expresividad.

17 ESPACIO

... la dificultad del teatro es conseguir una comunicación a base de las esencias de los espacios, a base de las esencias de los signos, a base de las emociones. Mientras que el cine cuenta con que va a disponer, teóricamente, con todo el espacio del mundo, similar a la vida y, además, poetizado (*Alonso de Santos 2003: 235*).

Es precisamente la cuestión del espacio y su tratamiento la que constituye generalmente la diferencia más marcada que adquiere el cine con respecto al teatro y, por consiguiente, la adaptación cinematográfica que procede de una obra dramática. Efectivamente, el espacio suele experimentar grandes variaciones en la transmodalización del teatro al film. En ambos textos escritos —obra dramática y guion cinematográfico— conserva ese ser proyectivo que solo se hará realidad en la representación teatral o en la película, aunque, lógicamente, el guion cinematográfico puede ya contemplar la expansión espacial a multitud de escenarios, y estos con la posibilidad de una representación estrictamente realista con la que no cuenta el teatro.

García Barrientos (2001: 121-51) consigna que en el drama el espacio se desdobra en su doble elemento de *representado* o *espacio diegético* (los lugares que se representan y que pertenecen al mundo ficticio de la historia), y *representante* o *espacio escénico* (el espacio físico real en que tiene lugar la representación), siendo el *espacio* propiamente *dramático* la relación entre ambos, es decir, «la manera específicamente teatral de representar los espacios ficticios del argumento en los espacios reales disponibles para su escenificación» (128). Es esto, dice el autor, lo que constituye el peculiar *modo dramático* de representar el espacio, distinto, «en mayor o menor medida, del modo narrativo o cinematográfico de representarlo» (129).

En cine, efectivamente, si bien es cierto que se da el mismo desdoblamiento del espacio en *espacio representado* y *espacio representante*, este último tiene algunas particularidades que lo hacen muy distinto del dramático. El *espacio diegético*, que pertenece a la materia del contenido, está constituido en el cine, como en el drama, por los lugares ficticios representados que pertenecen a la historia, y el mismo hecho de corresponder a ese plano del contenido determina que no tenga por qué sufrir variaciones en la adaptación. El *espacio escénico*, en cambio, cambia considerablemente, pues lo que se sitúa enfrente o al lado del espectador no son los actores en el escenario, sino la pantalla en la que se proyecta la película. Es decir, lo mismo que el tiempo, el *espacio escénico teatral* se desdobra en el cine en dos categorías: por una parte, los distintos sets de rodaje que, a diferencia del teatro, suelen multiplicarse si la historia lo requiere; y por otra, el espacio de la recepción del film ya rodado y editado. En el drama el espacio escénico está unido y de alguna manera enfrentado al mismo espacio de recepción del público, dándose una coincidencia espacio-temporal entre ambos, circunstancia que en cine se disocia debido a esa mediación de la cámara, ya que los lugares en que se realiza el rodaje no coinciden con el lugar de la recepción, sea este una sala de proyecciones o cualquier espacio en que tenga lugar el visionado de la película. En contraposición con esa coincidencia y enfrentamiento de espacios en el teatro (escenario/sala) que García Barrientos observa (2001:

124), y que se definen por ser el primero el espacio de los actores y el segundo el espacio del público y por coincidir temporalmente, los espacios de los actores cinematográficos (sets de rodaje) y los del público (sala o lugar público o privado de la proyección) se bifurcan, no coinciden, y no se puede establecer entre ambos una relación de integración, sino únicamente de oposición. Y es que la mediación de la cámara separa a ambos –actor y espectador–, y solo por medio de la proyección se unen artificialmente sus tiempos y sus espacios en un momento y lugar determinados, cuando la proyección y visionado presentifica al actor ante el espectador, aunque solo en la imagen de su corporeidad y en la grabación reproducida de su voz.

El *espacio dramático* se desglosa, pues, en cine, en los *espacios de rodaje* y en el *espacio de la proyección*. Es curioso en este sentido observar que, si la proximidad del actor de teatro es con su auditorio, la proximidad del actor de cine es con el entorno, que en muchas ocasiones puede constituirse por el mismo espacio diegético representado. Es decir, que la representación teatral de *Macbeth* acercará al personaje por medio del actor que lo representa a su público de una forma imposible de igualar, mientras que la filmación de una adaptación de *Macbeth* puede acercar a este mismo actor al lugar diegético, Escocia, y sus paisajes y castillos, de una manera que al teatro le es prácticamente inalcanzable (solo podría, en todo caso, acercarse a uno de los escenarios que evocase la historia, uno de los castillos, por ejemplo). Esto da una idea de los puntos fuertes que se realzan en cada arte: la proximidad del espectador **con la “encarnación”** de los personajes en el drama y la que por contraposición consigue el cine: la posibilidad de la proximidad de la encarnación de los caracteres en las personas de los actores con el mismo entorno en el que esos personajes han sido concebidos o, cuando menos, en lugares que los reproduzcan exactamente.

Efectivamente, la «eterna e insoluble contradicción entre el actor vivo y el decorado de teatro muerto, entre el personaje real y la perspectiva pintada en el fondo, saca a éste de la acción y aleja el fondo», dice Balázs (1978: 73), mientras que en el film el hombre y lo que le rodea «son algo homogéneo, hechos de la misma materia, ya que ambos aparecen como imagen, no habiendo una diferencia de realidad entre el hombre y el fondo», y existiendo la posibilidad de dar al entorno una fisonomía tan intensa como la del hombre. El paisaje, así, puede tener no solo un aspecto, sino, de alguna manera, también mímica y gestos: los movimientos de las **nubes, de la niebla, de las sombras...** Y porque no es más que un elemento de la arquitectura escénica, afirma Bazin (2001: 182), el decorado teatral es un lugar materialmente cerrado, limitado, circunscrito, cuyas únicas ampliaciones «se deben a nuestra imaginación que acepta la complicidad»: sus apariencias están vueltas hacia el interior, al público y a la rampa. Es decir, existe apoyado en su anverso y en la ausencia de un más allá, como la pintura gracias a su marco, y de la misma manera que el cuadro no se confunde con el paisaje que representa –ya que no es una ventana sobre un muro–, la escena y el decorado en el que la acción se desarrolla son un microcosmos estético insertado a la fuerza en el universo, pero esencialmente heterogéneo de la naturaleza que le rodea, dice el autor, mientras que en cine sucede todo lo contrario, pues su principio es el de negar toda frontera o límite a la acción y, así, la pantalla no

es un marco como el del cuadro, sino un orificio que no deja ver más que una parte del acontecimiento. De esta forma, cuando un personaje sale del campo de la cámara, admitimos que escapa a nuestro campo visual, pero lo imaginamos existiendo en la parte del decorado que nos permanece oculta. En oposición al espacio de la escena, pues, el de la pantalla es un espacio centrífugo (182).

Y es que en la representación teatral se da un proceso, dice Davies (1988: 8), por el que el decorado se vuelve menos importante al mismo tiempo que el actor va destacando y asumiendo de manera creciente la responsabilidad dramática, y una razón obvia para que esto ocurra es que las transformaciones entre los personajes y dentro de ellos ocurren dentro de un juego de localizaciones que se reducen a un mínimo. En cita de Bazin, *«the drama proceeds from the actor; in the cinema it goes from the décor to the man. This reversal of dramatic flow is of decisive importance»* (citado en Davies 1988: 8). Asimismo, mientras las divisiones espaciales permanecen en el cine, el efecto psicológico de la versatilidad de la cámara moderna es el de romper la constante de la distancia entre el espectador, el retazo de imagen mostrado y el punto de vista desde el que se muestra. La cámara no presenta, sino que explora, haciendo consciente al espectador de la dinámica del espacio tanto en anchura como en profundidad y, por medio de los distintos movimientos, le ofrece la ilusión de movimiento horizontal y vertical. En este divorciar psicológicamente el espacio del espacio arquitectónico, la cámara puede inducir una pasividad en el espectador, y esto es parte de lo que se puede esperar de la manipulación cinematográfica del espacio (Davies 1988: 7-8).

La primera condición del espacio cinematográfico para Sánchez Biosca (2001: 138) es su transparencia, y debe ser diegetizado, es decir, perceptible «única y exclusivamente en función del relato que transcurre en él», por lo que el fuera de campo, «lo icónicamente representado en el plano, no debe permanecer como algo esencialmente irrepresentable». El autor explica que el espacio que el espectador ha configurado en su mente es siempre más amplio que el incluido en cada plano, lo cual justifica el plano/contraplano, y «puede afirmarse que el fuera de campo se presenta como parte de un espacio global cuyo valor narrativo y dramático pesa sobre el filme». Es en esa labor de simbolización del fuera de campo donde se consuma la reversibilidad cinematográfica. La voz del diálogo, además, contribuye «a diegetizar el espacio aunque éste no se encuentre plásticamente representado a cada momento, permitiendo por esta razón darle cuerpo narrativo y denegar los espacios muertos» (138).

La relación que se establece entre el *espacio diegético* y *escénico* constituye el *espacio dramático*, es decir, la manera específicamente teatral de representar los espacios ficticios del argumento en el escenario teatral (García Barrientos 2001: 128). Su equivalente en cine, el *espacio cinematográfico*, consiste, como el *espacio dramático*, en ese modo propiamente cinematográfico de representar «los espacios ficticios del argumento en los espacios reales disponibles para su escenificación» (128): es decir, en este caso, el encaje entre los espacios de la historia o diégesis en los espacios en que tiene lugar la filmación de la película, espacios que con frecuencia se componen artificialmente por medio de los distintos planos ensamblados –

pudiendo estar manipulados por los procesos de montaje—, así como de los efectos creados por las capas o cromas o por métodos digitales. El conjunto de signos resultante es el que constituye el *espacio cinematográfico* o *filmico*, es decir, los espacios que efectivamente aparecen en la película.

Además, en el lenguaje cinematográfico las posibilidades en cuanto a la concreción de las localizaciones espaciales se multiplican. Estas, que en la expresión teatral han de ceñirse al espacio real y limitado del escenario para representar el espacio diegético, pueden permitirse en cine el lujo de ser totalmente naturalistas o, en cualquier caso, de contar con todos los elementos necesarios para expresar cualquier tipo de entorno, dándole bien una ambientación realista, simbólica, expresionista o de cualquier otro tipo. El espacio se manipula cinematográficamente para crear unos lugares que serán conceptualizados por el espectador como un espacio real por medio de la creación de esa *geografía ideal* que en muchas ocasiones es un constructo inexistente, resultado de la manipulación que se hace de los escenarios en que se filma la película por medio de la combinación de distintos planos, reconstruidos en nuestra mente por relaciones espaciales dadas por el montaje (Borrás y Colomer 1977: 64). Por tanto, una característica muy destacada del espacio cinematográfico es ese mayor grado de manipulabilidad. El tratamiento del espacio dramático en teatro, en cambio, en muchas ocasiones es metonímico, icónico o altamente estilizado debido a la imposibilidad de recrear en una escena un decorado que reproduzca exactamente la realidad. Se da en él muchas veces, además, el efecto de espacialización por medio del diálogo, es decir, de la evocación por medio de palabras de lugares que serán imaginados por los espectadores de la función dependiendo de la descripción que los personajes den de ellos. Es esta una modalidad que no se suele dar en el cine, pues el medio suele preferir mostrar los lugares antes que evocarlos verbalmente. A este respecto, Agel (1968: 95-6) indica que, mediante la ensambladura de esos trozos separados, «el realizador construye un espacio fílmico ideal que es su absoluta creación» (95), y lo denomina espacio fílmico, que se brinda «como síntesis homogénea de elementos dispares» (96).

Mitry (1999: 476-7) hace notar que en teatro los datos espaciales son invariables como en la misma realidad, mientras que en cine cada plano induce *su* representación, es decir, «a la vez un punto de vista y una *dimensión propia* debida a las relaciones entre la extensión representada y la invariabilidad del cuadro», siendo la modulación del espacio un juego constante entre la variedad dimensional de los planos (o de la extensión considerada) y la unidad del espacio enfocado: «En otras palabras, nosotros percibimos el *mismo* espacio según datos constantemente diferenciados o, más exactamente, percibimos datos variables a través de los cuales *reconocemos* el mismo espacio, encargándose las constantes perceptivas de restablecer el equilibrio» (476-7), siendo en muchas ocasiones ese espacio cinematográfico, como se ha visto, una construcción artificial de la cámara y el montaje. La transmodalización, pues, de la concreción del espacio en una adaptación viene dada por guion literario y técnico y se realiza mediante las amplias posibilidades del medio audiovisual y con las ventajas de la manipulación del montaje y la posibilidad de tergiversar el sonido, la imagen y los efectos

sonoros de la misma voz en una amplia gama de elección que iría desde el máximo realismo hasta el más extremo simbolismo o expresionismo. Porque hay que tener en cuenta que el montaje no solo incluye lo visual de los fotogramas, sino también la banda sonora, con la que se pueden hacer múltiples juegos de contrapunto que amplían enormemente las posibilidades de expresión del medio.

Como Martin (2005: 209-10) hace notar, el cine considera el espacio de dos formas:

- **Reproduciéndolo** y haciéndonoslo sentir por medio de movimientos de cámara.
- **Produciéndolo** al crear un espacio global sintético que el espectador percibe como único, pero hecho con la yuxtaposición-sucesión de espacios fragmentarios que pueden no tener ninguna relación material entre sí, fenómeno que Lev Kuleshov denominaba «la geografía creadora» (209). Es decir, por medio de fragmentos del mundo real o mediante decorados se crea un espacio artificial o un espacio único que no suele presentársenos totalmente. Se llega así a la creación de espacios **conceptuales** y de **orden mental**.

Por otra parte, Martin (2005: 210) aduce varias motivaciones para enlazar distintos espacios en el montaje: en primer lugar, la de crear una relación de contigüidad puramente virtual por razón de contenido; en segundo, expresar la mirada interior, la tensión mental de un personaje, que puede transmitirse también mediante picados y contrapicados; y, por último, establecer una relación puramente intelectual entre ambos. Es importante notar que estos recursos son de uso más difícil e improbable en el teatro, pues dependen de los códigos específicos del montaje que permiten traslaciones espaciales vertiginosas en las milésimas de segundo que se tarda en pasar de un plano a otro; en escena, en cambio, los cambios espaciales pueden evocarse solo metonímicamente (con el riesgo de que no todo el público perciba el signo) o por medio de variaciones en la escenografía, que en todo caso ocupan, cuando menos, varios segundos. En cine, en cambio, no solo se nos transporta de un lugar a otro en unas milésimas de segundo, sino que también se puede cambiar nuestra perspectiva de una manera que no se conseguiría ni con los más inverosímiles movimientos físicos. Epstein (1947: 103) constata que nunca antes del cine «nuestra imaginación había sido llevada a un ejercicio tan acrobático de la representación del espacio como ese al que nos obligan las películas en que se suceden continuamente primeros planos y largas tiradas, vistas descendentes y ascendentes, normales y oblicuas, según todos los rayos de la esfera».

Otra característica que diferencia a ambos lenguajes es la tridimensionalidad vital del teatro y la bidimensionalidad de la imagen del cine, aunque, como Lotman (1979: 112) observa, en este la imagen se construye «como multidimensional, a medio camino entre la pintura y el teatro» (112), y este fenómeno no se debe solo a la posibilidad del uso de los procedimientos del 3D que incrementan el efecto, sino básicamente a la multitud de perspectivas desde las que el realizador nos hace observar el mundo que capta la cámara. De nuevo en expresión del autor, (115) «en ningún otro arte figurativo las imágenes que llenan el interior del espacio artístico se

empeñan tan activamente por romper esos límites y desbordarse más allá del perímetro», señalando ese conflicto permanente como uno de los factores principales que crean la ilusión de realidad en el cine.

Seger (1992: 67) apunta otra cualidad del espacio teatral: su fluidez. Contrariamente a esta, el espacio de rodaje fílmico está fraccionado y, aunque en ocasiones la filmación de una película puede ceñirse a un único set de rodaje, no es en absoluto la práctica más habitual. En *Carnage* (2011), por ejemplo, existe solo un escenario, la casa de los Longstreet, únicamente con leves desplazamientos (el rellano de entrada, el salón donde transcurre la mayor parte de la obra, el despacho o el aseo), que se recreó en los estudios del departamento de Val-de-Marne, a las afueras de París; pero el mundo diegético representado se sitúa en Nueva York. El origen teatral de la obra, con su respeto por las unidades de acción, espacio y tiempo, se conserva en la película salvo por la introducción de la escena de apertura y la de final, rodadas en el Nueva York en el que se sitúa la historia. En este caso, por tanto, el lugar de rodaje es similar al que puede tener una representación teatral de la obra de origen *Le Dieu du Carnage* —con la salvedad, claro está, de la circunscripción a un único escenario para la representación de las distintas estancias de la casa—, pero los constantes y en ocasiones muy rápidos cambios de plano otorgan a la puesta en escena cinematográfica una gran agilidad que la hace muy propia del lenguaje fílmico y, al mismo tiempo, respeta los tiempos de recepción del diálogo por parte del público sin restarle su importancia. Citando un pasaje ya comentado de Umberto Eco, Ubersfeld (1989: 115) califica de icónico el espacio escénico en el sentido de que reproduce ciertas condiciones de la percepción del objeto seleccionándolas según códigos de reconocimiento y reproduciéndolas por convenciones gráficas (115) y, en el ejemplo propuesto, algunos de los elementos del escenario teatral evocan y ayudan a situar al público en el lugar de la diégesis —las distintas habitaciones del apartamento neoyorquino de la familia Longstreet—, pero los elementos no podrán en ningún caso alcanzar el grado de realismo o, más bien, de *impresión de realidad* que logra la versión cinematográfica, cuyo grado de iconicidad puede y suele ser mucho mayor que en la escena, que solo conserva algunas de las propiedades del espacio representado.

Pero esta característica, que podría verse como una limitación para el teatro, no lo es en absoluto. En la escena el realismo cede terreno a favor de lo simbólico, de manera que puede considerarse mayor el esfuerzo de conceptualización del espectador, dado que los significantes (el espacio representante, entre ellos) pierde algunas de sus cualidades realistas para incidir en las más significativas semánticamente. Así, el tema derivado del diálogo y del subtexto suele emanar fortalecido en la versión teatral. Ilustrativo de este concepto es el ejemplo que pone Ubersfeld del decorado con mobiliario pequeño-burgués, que será la sinécdoque de la totalidad ambiental de esta clase social (141). Es más, ese espacio teatral puede también presentarse como «un vasto campo donde se enfrentan las fuerzas psíquicas del Yo» (120), y esta cualidad queda resaltada en un escenario dotado únicamente de los datos imprescindibles para ser situado simbólicamente en la mente del receptor. Espectacularidad y realismo versus síntesis y

abstracción podrían ser, en este punto concreto del espacio, los puntos fuertes con los que cuentan, respectivamente, el arte fílmico y el teatral.

Por otra parte, el drama consta de ese elemento ritual y sagrado de que el cine normalmente carece. Alonso de Santos (2007: 42) lo expresa estableciendo una comparación entre los templos –que constituyen una abertura hacia otra dimensión y posibilitan una **comunicación “hacia lo alto”**– con la comunicación escénica, que se erige en un camino hacia realidades artísticas trascendentes diferentes de las de la vida cotidiana. Igualmente, defiende que el ámbito escénico es, durante el tiempo de la representación, el centro del mundo, y todo lo que en él sucede ha de tener una lectura especial, ya que en él se da siempre la dimensión de lo sobrenatural, «entendiendo este término como la ruptura de las reglas y leyes del tiempo, espacio, y causalidad del acontecer humano cotidiano de nuestras vidas» (42). Según el autor (184), el espacio cumple dos funciones en la acción del drama: constituirse en el universo de referencia como marco o lugar en donde sucede la acción y activar la función narrativo-poética al influir en la trama por tener que subordinarse esta a la representación espacial.

Pero el espacio escénico, que es icono de un espacio concreto (y que puede representar un significado social o sociocultural), tiene también, dice Ubersfeld (1989: 116), el valor artístico de una pintura en cuanto que es un conjunto de signos. Esta es la razón por la que la escenografía constituye por sí misma un arte que puede llegar a tener un gran nivel de desarrollo, especialmente en las costosas puestas en escena de la ópera, la zarzuela o el musical.

El espacio cinematográfico no es, en lo fundamental, según Martin (2005: 213), distinto del espacio real, «aun cuando el cine nos permita una **ubicuidad** que somos incapaces de elaborar en la vida diaria» (213). La afirmación, sin embargo, merece matizaciones. El espacio cinematográfico sí que es distinto del espacio real, aunque las reglas que rigen su creación se rijan por las mismas que imperan en la realidad. Además, la ubicuidad del público cinematográfico es, en realidad, una pretendida ubicuidad. Si bien es cierto que el espectador podrá contemplar la escena desde dentro, e incluso desde puntos de vista insólitos desde los que le sería imposible visualizarla aun cuando fuera uno de sus protagonistas, esa ubicuidad está en todo caso dirigida y controlada por lo que el realizador quiere que vea y, aún más, por la forma en que desea que lo vea. No podría en ningún caso, haciendo uso de una ubicuidad real, escoger un punto de vista concreto o pasar a ver la reacción de un personaje o un punto muerto de la escenografía que lo intriga: la mano que mueve la cámara y el ojo que mira tras ella habrán elegido en cada fotograma qué tipo y forma de perspectiva visual se mostrará a sus ojos, qué personaje se presentará a su mirada y desde qué ángulo, lo mismo que la información que le será negada. La ubicuidad del espectador en cine se trata más bien, por tanto, de una mirada dirigida por la intención creadora del guionista y el director. En cuanto a este fenómeno, Mitry (1989: 50-1) **apunta que, en realidad, la única forma de ser “libre” para un espectador consistiría en convertirse en autor, y no sería más que para él, de manera que su verdadera libertad estriba en que puede descubrir la significación de las cosas, pues el autor confía en su perspicacia. Es**

decir, que el espectador es libre de pensar *sobre* o *a partir* de lo que ve, pero no de escoger lo que se le da ver (54).

Para Martin (2005: 71-2), el tipo de decorado en cine puede ser:

1. Realista: usado, por ejemplo, por Renoir y la mayoría de los soviéticos y norteamericanos. El decorado significa únicamente lo que es.
2. Impresionista: el decorado o paisaje se elige teniendo en cuenta la psicología dominante de la acción, y condiciona y refleja a la vez el drama de los personajes.
3. Expresionista: se crea casi siempre de forma artificial para dar sensaciones que refuercen la dominante psicológica de la acción o los personajes. Está fundado en una visión subjetiva del mundo, expresada por la deformación y la estilización simbólicas.

La escenografía estilizada causa un efecto no cinematográfico, dice Balázs (1978: 79-80), pero la iluminación, el encuadre, la toma misma deben **completar la labor creadora de la estilización** para completar la labor artística.

En cuanto a las funciones que puede tener el escenario o lugar donde se llevan a cabo las acciones de los personajes en cine, para Canet (2009: 90-4) son:

1. Referencial: decorado o contexto donde se desarrolla la acción y da verosimilitud y realismo a la historia.
2. Descriptiva: el escenario ofrece información o indicios acerca de la historia o permite caracterizar a los personajes, cumpliendo una función descriptiva.
3. Dramática: la acción se desarrolla interactuando con el escenario, que deja de ser un decorado para convertirse en un agente que se relaciona con el propio personaje a través de la acción.
4. Estructural: el escenario es un factor determinante para estructurar el relato. La acción está subordinada al espacio, y suele actuar por medio de oposiciones: interior/exterior, etc.
5. Atmosférica: la función del escenario es crear una atmósfera que provoque ciertas sensaciones tanto en el personaje como en el espectador.
6. Expresiva: el escenario representa los estados de ánimo del personaje y va siendo modificado por sus acciones internas.

Estas funciones pueden ser empleadas también en teatro, aunque, al tener menos medios de concreción, las posibilidades disminuyen de forma notable, trasladándose la mayor importancia al simbolismo.

Davies (8-13) considera dos estrategias espaciales distintas para el director de cine que adapta una obra dramática. Por una parte, puede tratar la acción con el objeto de preservar su esencia teatral lo máximo posible filmando la representación en un espacio escénico; como

ejemplo de esta primera opción cita el *Othello* (1956), de Stuart Burge, transposición de la representación que tuvo lugar en el Old Vic en 1964 dirigida por John Dexter, con Laurence Olivier en el papel principal. Sin embargo, la estima fallida precisamente por no cruzar el límite de lo teatral para apostar por lo cinematográfico, y porque el actor en la escena «*is an autonomous manipulator of theatre space*» y, en cambio, en la pantalla ese mismo actor «*is part of the manipulated space within the frame*» (10). La segunda opción que contempla Davies es dar a la obra la propia potencia espacial del cine por medio de una transformación visual, trasladando la acción desde los límites del decorado y creando nuevas relaciones entre el actor y la escenografía, entre el espacio y el tiempo y entre la representación y la audiencia. De hecho, esta traslación es la que intenta “traducir” realmente un lenguaje a otro con sus distintas peculiaridades y su propia naturaleza. Davies considera que esta opción no es un simple rechazo de todo lo teatral, ya que dentro de su refinamiento estético se encierra una oposición dinámica, y piensa que el teatro de Shakespeare, en concreto, invita al realismo geográfico e histórico en su adaptación al cine y que, sin embargo, el peligro que esto conlleva es que el exagerado énfasis en lo espacio-temporal vaya en detrimento del poder dramático de las obras, como en el *Romeo y Julieta* de Castellani. Y esto puede ser así en tres aspectos: porque los detalles espaciales no se presenten en el marco del significado dramático; porque los personajes se conviertan en “personas normales”; y porque el diálogo teatral no conserva automáticamente, llevado a la pantalla, su impacto teatral (14). A este respecto, cita las palabras del crítico Roger Manvell comentando el entusiasmo con que esta película fue recibida en el Festival de Cine de Venecia en 1954: los que aplaudieron la versión «*were not applauding it because it was Shakespeare. They saw it as a splendidly colourful reincarnation of fifteenth-century Italy in Technicolour*» (citado en Davies 1988: 15). De hecho, el autor considera la primordial distinción entre el lenguaje del cine y el del teatro el aspecto espacial, por lo que opina que una adaptación de Shakespeare no debe confinarse al escenario teatral, pero tampoco puede abandonar su teatralidad intrínseca (184). Como puede observarse, no existe una regla fija que haga que una adaptación funcione.

Pero a pesar de lo difícil de mantener ese equilibrio, Davies (16) constata que se puede llevar a Shakespeare a la pantalla incorporando el realismo espacial sin perder su impacto dramático. Es el caso, opina, del *Romeo y Julieta* (1968) de Franco Zeffirelli, cuyo trabajo de cámara define como mucho más inquisitivamente agresivo que la versión de Castellani, pero que, sin embargo, conserva simultáneamente el foco dramático. Su estrategia espacial, dice, es un triunfo del realismo convincente que no vicia ni la claridad ni la complejidad de los momentos dramáticos ni la delineación de los personajes. Espacialmente, además, cifra su secreto en utilizar la plaza central de Verona como el área central de la acción, de manera que se asegura de que la velocidad centrífuga de esta sea afín a la natural centrifugidad de la imagen cinemática, señalando, además, que el director explota la teatralidad natural del espacio de la plaza. Para él, el éxito de Zeffirelli reside en el reconocimiento de las estrategias dramáticas de Shakespeare al incorporar lo teatral dentro de la representación de una obra, y cree que donde

Castellani paraliza la expresión teatral a favor del realismo, Zeffirelli la incorpora para elevarla al significado de la acción, reteniendo así la resonancia dramática del personaje y de la expresión en un espacio realista (16).

17.1 Espacio de la comunicación en el teatro y el cine

García Barrientos (2001: 123-7) contempla dos partes en el espacio de la comunicación teatral: la sala y el escenario. La sala es el espacio que ocupan los espectadores, y en la proyección cinematográfica pública no varía demasiado de la sala del teatro llamado *a la italiana* o de *la cuarta pared*, pues consiste en unas butacas dispuestas en filas, normalmente siguiendo una pendiente que impide que los espectadores de las primeras filas obstaculicen la visión a los de las sucesivas. La escena, por su parte, es el espacio que ocupan los actores, y en las proyecciones públicas de cine se sustituye por un espacio en el que una gran pantalla ocupa casi la totalidad de la pared. En visualizaciones domésticas esta pantalla puede ser la de un ordenador, la de una televisión o de otros aparatos capaces de recibir la señal, o bien de proyectores que imitan los del cine y dirigen su imagen a una pantalla o, simplemente, a una pared.

La escena puede adquirir en teatro varias modalidades. La cerrada o en forma de T cuenta con la convención de la llamada cuarta pared: cuando la sala está iluminada, la escena está a oscuras y viceversa, de forma que favorece el efecto ilusionista y la identificación (García Barrientos 2001: 126). Su equivalencia más clara son las salas de cine, donde la pantalla ocupa un lugar definido frente al que se organiza la audiencia, y la oscuridad que preside las proyecciones públicas, asimismo, favorece ese efecto ilusionista, que se puede ver enormemente reducido en visionados domésticos, dependiendo de las circunstancias de estos (tamaño de la pantalla, definición de la imagen, anuncios que interrumpen la película, etc.). Por el contrario, en la escena teatral abierta, ambos espacios, sala y escena, se integran en mayor o menor medida favoreciéndose la distancia crítica y el efecto antiilusionista, y esta escena puede ser solo parcialmente abierta, es decir, en forma de C, como en el teatro griego semicircular. Actualmente, la tendencia en las pantallas de televisión domésticas es imitar levemente estas condiciones de recepción del teatro griego semicircular por medio de pantallas curvadas que favorecen la visión. La escena teatral totalmente abierta, en forma de O, como el teatro circular o la plaza de toros, es parecida en cine a la llamada imagen panorámica que ofrecen las pantallas circulares de 360°, aunque no se usan habitualmente en las proyecciones públicas, sino únicamente para ciertos documentales en parques temáticos o similares.

En cuanto a la relación que se crea entre sala y escena, existen muchas diferencias en el cine respecto del teatro. La relación que crea estas modalidades en teatro puede ser de *oposición* o de *integración*, dice García Barrientos (2001: 123-7), y en un sentido relativo se puede hablar de *oposición* (como en el teatro italiano de la cuarta pared) o de *integración*, con un espacio compartido por espectadores y actores. Igualmente, esa oposición o integración puede ser *fija* o

variable: la *fija* no experimenta variaciones, pero puede convertirse en *variable* por el uso de plataformas rotatorias o cuando el personaje invade en ocasiones el espacio del público.

En cine, en cambio, no puede darse una relación de integración entre el espacio de los actores y el espacio del público: sencillamente, esta relación queda rota por la mediación de la cámara, de manera que la integración en cine de ambos espacios –sala y escena– es imposible: la pantalla siempre pertenecerá a otra dimensión que se abre al mundo ficcional grabado y filmado en otros tiempos y espacios que no coinciden con los de la recepción. Se da una relación de oposición en el espacio de la proyección o recepción de la película, y en ese caso esta queda determinada de manera distinta, dado que la pantalla suele ser fija y la posición del espectador en la proyección pública también lo es, aunque no lo es necesariamente en la que tiene lugar en el ámbito privado. La relación de oposición es, pues, la que rige el medio cinematográfico, en la que no pueden integrarse el público con los actores ni estos invadir el espacio de aquellos ni a la inversa. Los procedimientos de la visión en tres dimensiones –3D– ofrecen una ilusión de invasión del espacio de la audiencia, pero es únicamente una impresión derivada de la visión estereoscópica, que permite percibir el relieve de las figuras, pero cuya realidad física sigue quedando circunscrita a las dos dimensiones que ofrece la reproducción en una pantalla cinematográfica, televisiva o de ordenador. Y, por lo dicho anteriormente, se puede observar, además, que la relación de oposición en todas las películas es siempre fija.

17.2 Planos del espacio teatral y cinematográfico

El plano diegético, como componente espacial del contenido y conjunto de lugares ficticios en los que se desarrolla la fábula, puede experimentar múltiples transformaciones en la adaptación: de hecho, Welles omite muchos explícitamente mencionados en la obra de Shakespeare y hace un uso simbólico del espacio, que aparentemente no varía, cargándose este de simbolismos y adquiriendo una notable condensación. Kurosawa traslada la acción al Japón medieval, y Polanski convierte muchos lugares que en el original solo eran diegéticos en efectivamente representados, escénicos o cinematográficos, como la cámara en la que duerme Duncan cuando es asesinado o Scone como lugar de la coronación del nuevo rey. Y es que la cara representante del espacio es, en teatro, el *espacio escénico*, es decir, el espacio real de la escenificación, que es variable y sirve de soporte al espacio ficticio del argumento en su puesta en escena. Como se ha visto, este espacio escénico sufre en cine un desdoblamiento en dos conjuntos de espacio distintos: el que conforman los espacios del rodaje o filmación y el espacio de la proyección o visionado de la película. El rodaje de Welles tuvo lugar íntegramente en los estudios cinematográficos CBS Studio Center de Los Angeles, California, pero tanto Kurosawa como Polanski, que contaban con un presupuesto mayor, eligieron distintas localizaciones en orden a una representación espacial realista. Así, Kurosawa rodó en distintas localizaciones de su Japón natal (Gotemba, Izu Peninsula y Mount Fuji, en Shizuoka; y Tamagawa River), además de en los estudios Toho y Tokyo-Eigan en Tokyo. Polanski diversificó mucho más los espacios de rodaje con el propósito de que los castillos de Fife y Dunsinane se distinguieran fácilmente,

aunque no quedó satisfecho con el resultado. Así, rodó en el castillo de Lindisfarne, de Holy Island, Northumbria, todo lo correspondiente al castillo de Inverness, y en el castillo de Bamburgh, también en Northumbria, lo correspondiente al castillo de Dunsinane. Además, filmó en otros lugares de Inglaterra para dotar de mayor verismo a la obra, por ejemplo en Morfa Bychan para la primera escena de la batalla en la playa, así como St Aidan's Church, y también en los estudios Shepperton, en Surrey. En Gales rodó en varias localidades: Black Rock Sands, Blaenau Ffestiniog, Ffestiniog, Gwynedd, Harlech Castle, Harlech, North Wales, Porthmadog, Snowdonia National Park, Snowdonia y Talsarnau.



Castillo de Fife. *Macbeth*, Roman Polanski, plano 116.



El castillo de Dunsinane, mostrado ya con anterioridad, tiene aquí la función de resaltar el cambio de estatus de Macbeth tras el asesinato de Duncan y su coronación en Scone.

Macbeth, Roman Polanski, plano 267.

Los artificios usados por Shakespeare para encajar los lugares de la fábula —es decir, aquellos en los que tiene lugar la historia— en el escenario teatral no son muy complicados y, frente a lo dinámico del tratamiento del tiempo, el del espacio cobra una expresión relativamente estable. Hay que tener en cuenta, en todo caso, que dado el origen de las obras impresas que han llegado a nuestros días, es posible que no todos los recursos que utilizaran en la época hayan sido consignados en ellas, y que, en todo caso, la concreción espacial, es decir, el

espacio dramático, queda determinado solo por el director teatral en cada una de las distintas puestas en escena que se idean para la obra, que pueden variar muchísimo e incluso adoptar procedimientos complejos y sofisticados aun cuando el texto no los explicita.

Bastantes de los lugares en que tiene lugar la historia de Macbeth, siguiendo fielmente las acotaciones y demás indicaciones implicadas en los diálogos, se nos muestran patentemente en escena, y algunos de ellos están altamente semantizados:

- El desierto donde las brujas anuncian su encuentro con Macbeth (I, 1). Es el lugar de la desolación, en que el destino planea sobre el futuro trágico del héroe-tirano.
- Un campamento cercano a Forres (I, 2).
- Un páramo cercano a Forres (I, 3; III, 5). Es el espacio de la confusión, de los anuncios engañosos y del destino.
- La cueva de las brujas (IV, 1).
- El palacio real de Dunsinane, en Forres (I, 4; III, 1; III, 2; V, 1; V, 5). Es el espacio del poder deseado y que, una vez conseguido, ha de ser conservado a toda costa.
- Hall del palacio de Dunsinane y sus cercanías (III, 3; III, 4; V, 2; V, 6; V, 7; V, 8).
- Alrededores de Dunsinane (V, 7; V, 8).
- Habitación del palacio de Dunsinane (V, 3).
- El castillo de Macbeth en Inverness (I, 5; I, 7).
- Cercanías del castillo de Macbeth (I, 6; II, 4).
- Patio del castillo de Macbeth (II, 1; II, 2; II, 3).
- Castillo de Macduff en Fife (IV, 2).
- Delante del palacio del rey de Inglaterra (IV, 3). Representa el refugio que protege de la traición y la injusticia y donde se urden los planes para que el orden pueda ser restaurado.
- Alrededores del bosque de Birnam (V, 4).

Hay también lugares latentes y solo aludidos verbalmente: así ocurre, por ejemplo, con Scone como lugar de la coronación de Macbeth.

La circunscripción de ese espacio centrípeto, característica que define el espacio teatral, como se ha visto, se puede observar de forma concreta: en cualquier representación teatral de **Macbeth**, donde observamos como espectadores un mundo que parece cerrarse en sí mismo y que favorece la abstracción del personaje y del tema: el decorado, en cierta manera, no importa, y consiste solo en el soporte en el que las pasiones humanas se desarrollan, necesario, pero en muchas ocasiones irrelevante. Se procede, así, desde una conceptualización del ser humano que el espectador contempla en su generalidad, abstrayendo ciertos temas y cualidades. Las adaptaciones cinematográficas, en cambio, adquieren una concreción que nos remite al mundo

real en que vivimos. Ya no hay abstracción, sino concreción, sobre todo concreción espacial. Quizá por ello la fuerza de la versión de Welles, a mitad entre lo específico teatral y lo específico cinematográfico, es que el espacio conserva ese carácter de mero soporte en ocasiones y de espacio simbólico en otras, que hace de la suya la versión más teatral y, por ello, la más arriesgada, pero al mismo tiempo la que tiene más capacidad de abstraer a los personajes y a los temas de las circunstancias concretas. Y es que, sostiene Styan (1996: 151), el espacio disociado del lugar y del tiempo puede ser muy elocuente. E independientemente de que su producción, debido a su escaso presupuesto, no admitiera un gran despliegue de decorados o de filmaciones en lugares que produjeran una impresión realista, es muy posible que el director haya supeditado consciente e intencionadamente, como el mismo teatro shakesperiano, estos escenarios al diálogo. No así Kurosawa ni Polanski, en cuyas versiones estos cobran una gran importancia y realismo. En este sentido, Bernard (1993: 24) mantiene que, si al actor de teatro se le permite una voz poética cuyas palabras esbozan una fotografía, el actor de cine está realmente dentro de ella, de manera que describirla es superfluo; y si el escenario teatral puede consistir únicamente en fragmentos y símbolos, es raro que un film no emule la realidad (24), ya que tiene el poder de hacerlo. Es decir, que el teatro tiene elementos convencionales que implican el pacto de credibilidad entre los participantes, pacto que desaparece en cine, en el que el espectador reclama una impresión de realidad (aunque esta sea manifestada de forma simbólica o expresionista) más depurada.

Aun así, y aunque Kurosawa emplea un espacio realista, utiliza toques simbólicos muy importantes, como la horizontalidad dominante en toda su cinta, solo rota en las escenas de la mujer del bosque y en otras breves ocasiones que adquieren más relevancia por su excepcionalidad. Polanski, en cambio, opta por un realismo extremo, haciendo uso de lo específico del lenguaje cinematográfico: la incardinación del personaje en el espacio, de manera que hay una concreción del tema en una vida definida y en unas circunstancias concretas y naturalistas. El proceso de tematización procede del hombre concreto a la abstracción temática mediante la vía de la identificación con el personaje, a la inversa que en teatro, donde parte más bien de lo general para, por medio de la conceptualización, llegar a lo particular.

17.3 Estructura espacial del drama y de la película

La estructura espacial del drama se basa en la oposición entre continuidad y discontinuidad del desarrollo del espacio dramático (García Barrientos 2001: 129). La estructura espacial en la película varía considerablemente, pues si el cine *suele* introducir una mayor fragmentación temporal, prácticamente *siempre* introduce una marcadamente mayor fragmentación espacial: la *mise-en-cadre* determina en cada momento qué parte del espacio se mostrará, algo imposible en teatro, que exhibe siempre la escena como un todo y no la fragmenta en las mil posibilidades que permiten los distintos encuadres y planos cinematográficos.

García Barrientos (2001: 129-30) distingue las distintas posibilidades en el drama: el **espacio único** y los **espacios múltiples**, los cuales a su vez pueden presentarse de modo **sucesivo** o **simultáneo**. Cuando se muestra un espacio único, este corresponde a la medida aristotélica de unidad de lugar. En cine, aun en las obras cinematográficas que conservan esa unidad espacial, se suele introducir habitualmente, como se ha visto, la fragmentación derivada de los distintos planos y encuadres: es decir, aunque toda la película tenga lugar en una sola habitación, esta se nos mostrará parcialmente en planos de distinto tamaño y, muy frecuentemente, desde distintos ángulos y perspectivas.

Los lugares múltiples pueden asimismo, dice el autor, mostrarse **de forma sucesiva** (espacios que se suceden unos a otros en la escena) o **simultáneamente**, creando un efecto espacial (129-31). En cine estos espacios simultáneos pueden incluso sobreponerse con el efecto llamado encadenado, que establece una relación temática o sintáctica entre las escenas que aparecen en series de fotogramas que el espectador contempla simultánea y solapadamente en pantalla. También, aunque no con demasiada frecuencia, se emplea el recurso de mostrar dos escenas que tienen lugar en distintos lugares, simultánea pero separadamente a ambos lados de la pantalla, como la conversación telefónica que tiene lugar en *Down With Love* (*Abajo el amor*, 2003) entre los protagonistas, procedimiento ya empleado en otra comedia en la que parece estar parcialmente inspirada, *Lover Come Back* (*Pijama para dos*, 1961) y recurso frecuente en escenas que reproducen conversaciones telefónicas para poder mostrar simultáneamente a los dos interlocutores. Welles en su versión tiende a agrupar las escenas en un espacio indistinto y en cierto grado indeterminado, lo cual, además de al limitado presupuesto, responde a la intención de resaltar la acción sobre lo concreto de los detalles y las distintas localizaciones. Las otras dos versiones siguen la forma más habitual en el cine, es decir, la de mostrar múltiples lugares de forma sucesiva.

17.4 Grados de representación del espacio

En cuanto a los grados de representación del espacio, García Barrientos (2001: 135-41) define el **espacio patente** como el espacio visible y efectivamente mostrado en el espacio escénico; el **latente** es el espacio contiguo, situado entre bastidores, invisible para el espectador y solo visible para los personajes, siendo sus técnicas de latencia la voz que viene desde fuera del escenario, la dirigida hacia fuera, etc.; y el **espacio ausente**, un espacio autónomo e invisible tanto para los personajes como para el público (García Barrientos 2001: 135-41). Al igual que las acciones y el tiempo, algunos de los espacios autónomos que en la obra original y su representación únicamente se mencionan verbalmente –como Scone, lugar de la coronación de Macbeth–, así como otros latentes en la obra original –como la habitación en la que el protagonista asesina a Duncan– se hacen patentes en el film de Polanski.

17.5 Signos del espacio en teatro y en cine

Los signos que García Barrientos (2001: 132-5) contempla en el espacio dramático (*espacio escenográfico, verbal, corporal y sonoro*) no tienen una apropiada traslación en el cine, en el que el espacio no se significa por medio de ellos, sino que se simula, imita o produce con la creación de la geografía/espacio ideal. Así, aun cuando en una película se represente el espacio de forma expresionista o simbólica, las reglas de relación con ese espacio son las que rigen en la vida real y no las convencionales que se instauran en la escena, que, como consigna el autor, puede figurar ese espacio a través de elementos metonímicos de la escena, de los sonidos, de los diálogos pronunciados por los actores o por medio de sus propios cuerpos.

17.6 Distancia espacial. Espacio icónico, metonímico y convencional

García Barrientos (2001: 143-7) define la *distancia espacial* como la distancia que existe entre el *espacio escénico* y el *ficticio*, de manera que, cuanto menor es esta, mayor será la ilusión de realidad que produce la obra. Se trata, en todo caso, de cortes en un *continuum* que va desde el máximo ilusionismo hasta la máxima distancia. El autor consigna que, en cuanto a los modos de representación, el máximo de ilusión de realidad corresponde al teatro (espacio tridimensional habitado por personas reales), el menor a la narración (palabras dichas o escritas) y la intermedia al cine (con superficie bidimensional, imágenes y fotogramas). Y, dentro del modo dramático, comenzando por el mayor ilusionismo, el espacio puede ser *icónico*. Dentro de esta iconicidad contempla lo icónico *realista*, lo icónico *estilizado* (con estilizaciones expresionistas o simbolistas), lo *metonímico* (un decorado simbólico, evocador o sugerente por medio de procedimientos metonímicos, por ejemplo, una playa simbolizada por el ruido del mar, o una iglesia por el gesto de santiguarse, mientras que la sinécdoque tendría lugar, por ejemplo, con una tienda de campaña que represente un campo de batalla), y lo *convencional* (sin decorado o con decorado verbal proporcionado por el diálogo de los personajes).

El cine, como se ha visto, utiliza predominantemente el espacio *icónico realista*. De esta manera, y aunque el ilusionismo propio del teatro se ve reducido porque el espectador se encuentra ante una pantalla bidimensional que proyecta imágenes del espacio y no frente a frente ante ese espacio *real y tridimensional* representante de la escena, el hecho de que lo representado adquiera todas las demás cualidades aparentes de la realidad intensifica esa sensación ilusionista. Sin embargo, Welles utiliza un decorado predominantemente metonímico, en contraposición al extremado realismo de Polanski; y, aunque podría parecer que el espacio en Kurosawa se ha convencionalizado, en realidad esta impresión responde únicamente a los distintos códigos culturales a los que se traslada la película.

En una representación teatral de *Macbeth*, si la iluminación de interiores propia de una función en un recinto cerrado resta credibilidad a las escenas del bosque de Birnam y a las que se desarrollan al exterior, permite un tono intimista en la caracterización psicológica de los personajes, así como una decoración realista o al menos estilizada de las escenas palaciegas.

Pero, en cualquier caso, el espacio metonímico es importante, ya que si la sala del palacio puede ser representada de manera realista y no solo metonímicamente por medio de la corona y el trono real, tan solo unas ramas de árboles tendrán que simbolizar que los actores se encuentran en el bosque de Birnam. El *decorado verbal*, asimismo, sin ningún signo metonímico, puede situar al espectador en el páramo de las brujas o en un campamento de batalla, así como en los alrededores de los castillos o el palacio, porque estos lugares sean evocados de palabra por los personajes. Hay que tener en cuenta, además, que en la escena isabelina no había nada de los decorados de hoy en día, hace notar Styan (1996: 147), y que estos se reducían al apoyo de un trono o una cama o a unas llaves llevadas por un carcelero y, sobre todo, al soporte de la palabra hablada. Así ocurre con las batallas, por ejemplo, que no necesitan ser vistas para producir un efecto dramático, puntualiza Kracauer (1996: 285), pues los breves informes de los testigos cumplen la tarea con creces, mientras que toda la ampliación que puede tener lugar en cine tiene el claro objetivo de transportar una narración, que de otro modo sería teatral, a través de la región de la realidad que registra la cámara.

No obstante, existe un elemento muy importante que conservar en los espacios de Shakespeare para preservar su esencia dramática, y es su carga simbólica. Esta, en todo caso, puede permanecer inalterada aun en los casos de tipos de representaciones opuestas –realista o metonímica–. Así, por ejemplo, el lugar del encuentro con las brujas –sea este donde sea y de la manera en que se represente– es siempre el lugar simbólico del encuentro con las fuerzas sobrenaturales que imponen hasta cierto punto al ser humano un destino prefijado o, cuando menos, previsualizado.

Gielgud representó *Macbeth* en 1942, con el diseño de Michael Ayrton, y el mismo actor y director (2001: 81) relata que la obra es escénicamente una locura, pues en el primer acto hay ocho escenas cortas que van desde el campo abierto al episodio mucho más íntimo en el que Lady Macbeth lee la carta, pasando por la escena de la corte de Duncan, seguida por el asesinato en el patio del castillo, por lo que opina que es terriblemente difícil decidir cómo distribuir el espacio escénico para que sugiera satisfactoriamente todos estos ambientes. Por ello, Gielgud (86) opina que es prácticamente imposible poner en escena *Macbeth* de ninguna forma realista o espectacular, de manera que la versión de Lewis Casson, con decorado y vestuario de Charles Ricketts, muy ambiciosa, cree que no funcionaba en absoluto en cuanto a las escenas de guerra, que estaban montadas como *tableaux* mímicos: «La obra se ralentizaba tanto que, con los intervalos y la música, resultaba interminable» (86). En cambio, se confiesa maravillado por el montaje de *El viento en los sauces* en el Olivier Theatre con la introducción de la manipulación por ordenador, las «sutilezas de las técnicas actuales de iluminación» y la innovación escenográfica, y reseña que estas técnicas desencadenaron una gran fascinación en el público joven: «Era un bienvenido retorno a la magia del teatro en vivo, tan potenciado hoy», dice Gielgud, que se plantea: «¿no sería posible ahora presentar una de las grandes obras de Shakespeare con una combinación de talento e innovación sin perder la belleza pictórica?» (113). Sin embargo, en su opinión, ni todo el estudio ni toda la crítica del mundo pueden hacer

que el montaje de una obra de Shakespeare resulte apasionante, «a no ser que la quintaesencia de la obra se revele en el escenario más que en las notas del director» (121).

Gielgud (112-3) opina, asimismo, que no es deseable volver a los montajes de la Royal Academy de palacios y castillos o a los jardines y bosques pintados con ramas que se extienden sobre rejillas y telones de fondo con paisajes y vistas pintadas alternados con telones cortos bamboleantes o «cortinas enclenques», de manera que se percata de la importancia de los cambios de escena y la economía en los elementos superfluos de la decoración para montar las obras shakesperianas de la mejor manera posible. En realidad, lo que se vuelve a realizar con esa simplicidad de decorados que proponen tanto Gielgud como otros directores escénicos es acercarse más al tipo de representaciones que se hacían en tiempos de Shakespeare, en las que el decorado verbal otorgaba una gran versatilidad al espacio real en el que se representaban las escenas, y este no quedaba condicionado por los elementos escenográficos, sino por la actualización en la imaginación del espectador de los decorados verbales que generaban los actores. De esta misma opinión es el director Peter Brook, que argumenta que las obras de Shakespeare solo pueden vivir, cantar y respirar en un espacio vacío, y expone con detalle todas las virtualidades de este espacio:

El espacio vacío hace que sea posible convocar ante el espectador un mundo muy complejo que contiene todos los elementos del mundo real, y en el cual las relaciones de toda índole –sociales, políticas, metafísicas, individuales– coexisten y se entremezclan. Pero es un mundo creado y recreado paso a paso, palabra por palabra, gesto por gesto, relación por relación, tema por tema, interacción entre personajes más interacción entre personajes, a medida que la obra va desplegándose gradualmente» (citado en Gutiérrez Carbajo 2013: 180).

Del mismo modo, Gutiérrez Carbajo opina que las teorías del espacio vacío le son de gran utilidad a Peter Brook tanto para el montaje escénico de las obras de Shakespeare como para su recreación fílmica. En las piezas del dramaturgo británico resulta fundamental para el actor y para el espectador que la imaginación de este último se encuentre en un estado de constante liberación, ya que es necesario desplazarse a través de un laberinto muy complicado. Por esa circunstancia el espacio vacío adquiere tanto valor y relevancia, porque le permite al espectador dejar pasar las impresiones antes que retenerlas. En un espacio vacío, una palabra como *bosque* evoca toda una escena y luego se desplaza de la mente hasta que unas escenas más adelante se necesita que la imagen del bosque reaparezca, liberando mientras tanto el espacio que ocupaba en la mente del espectador para que puedan ocuparlo otras imágenes, otros pensamientos u otras reflexiones. En el cine, según el director, el fenómeno es distinto: nos hallamos en lucha constante con el problema de la importancia excesiva de la imagen, cuyo carácter invasivo y cuya permanencia en el plano después de que su necesidad dramática haya desaparecido confiere al film su gran poder y su gran limitación. Al distinto tratamiento de la imagen en el teatro y en el cine se le suma, según Brook, el fenómeno del ritmo, que en las obras de Shakespeare desempeña un papel esencial en la recreación fílmica de sus textos. Hay que

establecer una relación entre dos ritmos: el de las palabras y el de las imágenes. El de las palabras surge de la obra shakesperiana, y el del flujo y reflujo de las imágenes constituye el principio básico del film: «Hacer que estos dos ritmos coincidan no es tarea fácil; en realidad, resulta casi imposible. El mismo problema surge cuando se intenta filmar una ópera. Y digo *casi* imposible porque, en ciertos momentos de gracia, se logra rozar someramente ese ideal» (citado en Gutiérrez Carbajo 2013: 182).

Actualmente, además, en algunas representaciones se ha introducido el medio audiovisual al proyectar en una pantalla involucrada en la misma escena las partes más difícilmente representables. Así ocurrió, por ejemplo, en la puesta en escena que llevó a cabo Helena Pimenta en Madrid en los Teatros del Canal para las escenas de las brujas. La directora, además, trasladaba el contexto temporal al comienzo de la Primera Guerra Mundial.

Para un espectador occidental existe una mayor distancia con respecto a la obra de Kurosawa que hacia las de Welles o Polanski, pues con el cambio espacial (Japón en lugar de Escocia) las diferencias culturales aumentan considerablemente; y, lógicamente, el efecto será inverso para un espectador oriental. Por su parte, Polanski trata de acercar al máximo la obra al público occidental aun respetando la época del original, Escocia, mediante recursos como introducir la cotidianeidad en muchas escenas (preparación de los alimentos, escenas lúdicas muy realistas, etc.).

17.7 Perspectiva espacial

La perspectiva espacial viene determinada en teatro por el dominio de la exterioridad y es un espacio *objetivo*, explica García Barrientos (2001: 147-8), de manera que solo excepcionalmente se puede presentar un espacio *subjetivo*. La perspectiva espacial en *Macbeth*, sin embargo, contiene algunos de estos elementos, y son subjetivas las escenas en las que se muestran las apariciones que solo el protagonista puede ver y que también observa el público, pero que se sustraen convencionalmente a la vista de los demás personajes que están en la escena en ese momento. Shakespeare usa con frecuencia este recurso, y en esta obra son subjetivas las visiones de la daga, la del espectro de Banquo y las distintas apariciones que forman parte de las segundas profecías de las brujas. Welles y Polanski conservan estas visiones: la daga, sin embargo, no se muestra en la versión de Welles, sino solo planos de visión subjetiva de Macbeth contruidos a base de desenfocados combinados con primerísimos primeros planos, indicando que, en realidad, se trata de una visión interna que tiene lugar únicamente en la mente del personaje. Polanski la conserva íntegra y con la concreción realista de la daga, que en este caso concreto quizá en la versión de Welles aparece más conseguida, aunque responda a la lógica de mostrar en la cinta todo lo que subjetivamente aprecia el protagonista. Kurosawa, por su parte, incluye solo la aparición de Miki y las segundas visiones, que, dado el contexto de la película, se pueden interpretar como apariciones reales y no como producto de un sueño de Washizu ni como una ilusión, ya que adquieren el mismo nivel que la anciana del bosque, que también el mismo Miki podía percibir. Los elementos subjetivos en las versiones

cinematográficas tienen la cualidad de presentificar ante los ojos del público espacios que constituyen, en realidad, visiones, con los sugerentes sueños o previsiones de Macbeth en las segundas profecías, que sumergen al espectador en ese espacio onírico que solo existe en la mente del protagonista. El resto de la perspectiva en la obra original y sus tres versiones es puramente externa u objetiva.

17.8 Espacio y significado

En cuanto a la neutralización, semantización o tematización del espacio de que habla García Barrientos (2001: 148-51), en el *Macbeth* shakesperiano se da una semantización tanto en el desierto donde las brujas anuncian su encuentro con Macbeth, que representa el lugar de la desolación en que el destino planea sobre el futuro trágico del héroe-tirano, y el páramo cercano a Forres (I, 3; III, 5) donde lo encuentran las brujas como el espacio de la confusión, de los anuncios engañosos y del destino, representado también por la cueva de las brujas (IV, 1). Por su parte, el palacio real de Dunsinane, en Forres (I, 4; III, 1; III, 2; V, 1; V, 5) es el espacio del poder deseado, mientras que el espacio situado delante del palacio del rey de Inglaterra (IV, 3) representa el refugio que protege de la traición y la injusticia y donde se urden los planes para que el orden pueda ser reestablecido. Y, aunque la tendencia actual en teatro es utilizar medios audiovisuales para mostrar las localizaciones o ciertos efectos visuales en la misma escena, esta misma diferencia muestra que el actor de teatro *significa* la situación, mientras que el de cine, simplemente, *está* en ella. Es esencial también el valor de los símbolos: la niebla, que evoca nociones como la elección y la libertad, el destino, el engaño y la ambición.

El mayor cambio en cuanto a la semantización o tematización en las tres versiones tiene lugar en Kurosawa, quien carga de sentido tanto el bosque como el castillo de la Telaraña, que es el que da el título al film, introduciendo un fuerte simbolismo que adquiere valor temático y no solo semántico como en el original y en las versiones de Welles y Polanski. Ese sentido se refuerza con las escenas de apertura y finalización, donde se muestra que de ese castillo no ha quedado, con el paso del tiempo, más que la escultura monolítica conmemorativa con una inscripción en caracteres japoneses. El bosque, por su parte, es un laberinto en el que repetidas ocasiones los protagonistas deambulan perdidos sin encontrar la salida. Se introduce, además, otro elemento espacial profundamente semantizado: la habitación prohibida, donde el traidor Fujimaki se suicidó y cuyas manchas de sangre no pueden ser lavadas: que Washizu y su mujer duerman allí al ceder su habitación a Tsuzuki prefigura su destino, que será semejante. Polanski, en cambio, conserva la fuerte semantización del desierto, el páramo y la cueva de las brujas, dotándolos de una imaginería visual que extrema este significado vinculado a la destrucción, la maldición y la muerte. Las potentes imágenes como la de la marmita donde cuece una repulsiva poción (planos 418-474) solo reiteran y amplifican esa imaginería que ya se había insinuado en la secuencia en que las fatídicas hermanas realizan un sortilegio antes de su encuentro con Macbeth (planos 5 al 20).

18 PERSONAJE

Para que un actor pueda alcanzar ese estado de perfección en el que aparece ante el espectador del otro lado de las candilejas como un artista en éxtasis creativo —estado en que el actor parte de la creación consciente a la inconsciente—, debe poseer un gusto por lo bello, un gusto que dé forma a su vida, no sólo partiendo de las fuerzas ordinarias requeridas en cualquier día ordinario, sino también de los heroicos esfuerzos sin los cuales la vida pierde para él todo encanto, y el escenario, como un marco para el arte creador, se vuelve inaccesible (*Stanislavski 2009: 103*).

Tanto Sánchez Noriega (2004: 125) como Chatman (1990: 115), García Jiménez (1993: 276) o Garrido Domínguez (1993: 67) remarcen el reducido peso y amplitud del estudio del personaje en la historia y la crítica literaria, que ha permanecido como una de las categorías más oscuras y sobre la que los autores han mostrado un interés decreciente. García Barrientos (2001: 153-91) sí considera este aspecto con la importancia que tiene, incluyéndolo como uno de los cuatro elementos fundamentales del drama. Por lo mismo, incide en el perfil técnico del personaje como “**artefacto**” analizable y construido en primer lugar por el autor en el texto, y posteriormente por el director y el actor en la representación, y que, a lo largo de esta o de la lectura, será reconstruido por el lector o el espectador. Es decir, la construcción del personaje, tanto en la producción como en la recepción, se basa en la categoría del personaje como «casi-persona, a la que se remite cada una de sus manifestaciones parciales y sucesivas en el texto o en el espectáculo» (153). El personaje es también, dice el autor —como los elementos de la acción, el tiempo y el espacio—, componente *representante* y *representado*. La *persona escénica* o representante es el actor real, mientras que el *personaje ficticio* o “**papel**” es el componente *representado*; y el encaje entre ambos, el *personaje dramático*, «la encarnación del personaje ficticio en la persona escénica, esto es, un actor representando un papel» (155). El personaje es, además, soporte de la acción dramática, y entre las acciones se encuentra particularmente la de hablar: el personaje dramático es «alguien que actúa, y que lo hace sobre todo hablando» (154).

Vladimir Propp distingue entre narraciones psicológicas, centradas en la trama, y psicológicas, centradas en el personaje (citado en Sánchez Noriega 2004: 126). Pero esa contraposición entre la primacía del personaje o de la acción, matiza García Barrientos (2001: 182-3), puede plantearse, más que en términos absolutos, como una dialéctica con una gradación que iría desde la supremacía de la fábula sobre el personaje, formulada ya por Aristóteles, hasta un punto máximo en que el personaje ocupa el centro de la estructura y de cuyo carácter se deriva la acción externa, que en el último grado sería casi inexistente —pasando, claro está, por todos los estadios en que el personaje adquiere una gradual autonomía o preponderancia sobre la acción—. También Alonso de Santos (2007: 113-8) se hace eco de esta dicotomía, señalando que desde los inicios del teatro existen posturas enfrentadas respecto al valor y sentido del personaje dentro de la obra dramática, aunque, aun enfocado desde una u otra perspectiva, es siempre un elemento esencial para que puedan existir las acciones teatrales. Alonso de Santos, asimismo, distingue cuatro grandes corrientes en la controversia sobre el

distinto valor y sentido del personaje dentro de la estructura dramática: además de la aristotélica –que defiende que los caracteres son el resultado de unas acciones a las que están subordinados– y la de la tragedia francesa del siglo XVII –en que la acción es secundaria y a veces casi inexistente, y tiene como finalidad servir de fondo al análisis de un carácter–, contempla el pensamiento marxista en que se apoya el teatro brechtiano –que defiende que el ser humano y el personaje son el producto de su época y la clase social en la que estén inmersos y, en realidad, carecen de importancia, trasladándose esta a la sociedad–, y, por último, en la teoría actancial, acción y personaje-actor son complementarios y se integran dentro de las funciones que se ejecutan en el espacio escénico (actantes) ante los espectadores. Esta teoría diferencia al actor en cuanto personaje-individuo –concreto y caracterizado por las acciones que le son propias– del actante como fuerza general de acción colectiva en escena y del rol como algo figurado, anónimo y social dentro de la representación, y el personaje se identifica como actante de una esfera de acción que le pertenece solo a él, siendo la acción diferente según sea realizada por el actante, por el actor o por el rol (115-8).

También Canet (2009: 65-6) contempla las distintas posturas ante el personaje y la acción, puntualizando que, en realidad, tanto Aristóteles como los formalistas rusos y estructuralistas franceses los consideran como participantes o actantes, es decir, no como individuos, sino como funciones subordinados a la trama, siendo los principales el Sujeto, el Objeto y el Antagonista. Quienes defienden que la acción debe estar supeditada al personaje siguen asimismo el esquema de Aristóteles en su *Poética*, en que distingue el agente (*Patton*) del carácter (*ethos*); y el personaje puede ser clasificado según sus pasiones, sus hábitos, su edad, su fortuna o suerte al nacer. El rasgo principal definido por su función en la historia es el primer paso para considerarlo no solo como agente, sino como carácter.

Pero si el personaje ha sido un elemento poco estudiado en el teatro, observa Canet, la narrativa cinematográfica, en cambio, tuvo desde su inicio muy presente su relevancia, pero como elemento que mantiene la continuidad de la historia. De hecho, en el estudio de su construcción entra en juego no solo el modelo actancial de Greimas (es decir, la función que el personaje desempeña en la historia), sino también la personalidad: lo cognitivo, lo conductual, los rasgos que lo definen, que son una suma de hábitos en su comportamiento e implican una estabilidad que se construye a través de la repetición. Estos rasgos, además, se relacionan unos con otros para tejer «la complicada red que supone la personalidad» (74). La similitud de rasgos implicará una coherencia, mientras que el contraste define una personalidad compleja. Esta distinción clásica **entre personajes complejos o “redondos” (*round character*) y personajes simples o “planos” (*flat character*)** que Canet contempla, García Barrientos (2001: 168) la considera una simplificación brutal, y define el carácter simple por la pobreza y uniformidad de los atributos que dibujan un personaje monofacético, mientras que el complejo se define por una riqueza y heterogeneidad que se refieren a varias dimensiones y lo presentan como polifacético y contradictorio, incidiendo, en todo caso, en que esta caracterización es siempre cuestión de grados.

De acuerdo a esa menor o mayor caracterización, Alonso de Santos (118-32) establece los siguientes modelos de personajes:

- El **arquetipo**: son personajes-mitos que tipifican aspectos y características más amplias que el tipo, excediendo el terrero de lo puramente individual. Por ejemplo: Prometeo, Edipo, Don Juan o Fausto.
- El **tipo**: se trata de un personaje en el que predominan unos pocos rasgos elementales que en su origen eran estereotipados o tópicos y que han ido configurando con el tiempo una tradición literaria. A los personajes tipo que no constituyen tradición literaria se les llama **estereotipo**, y este se construye con unos pocos rasgos comunes de carácter tópico. Los pequeños papeles están hechos a menudo de un rasgo tópico que los define: el esclavo, el amante, la alcahueta, la **matrona**...
- La **alegoría**: es una plasmación metafórica de un concepto abstracto o de una fuerza de la naturaleza: la Violencia, la Luna, la Muerte, los Siete Pecados Capitales, etc. Aparece, sobre todo, en la tragedia griega, en el drama religioso medieval y en el auto sacramental.
- El **carácter**: es un personaje dominado por un rasgo particular que lo caracteriza, lo que hace que su conducta sea totalmente previsible para el espectador. Por ejemplo, el enfermo imaginario.
- El **rol**: es una serie de variables que configura una situación o un papel social, por ejemplo: la madre, la novia, la criada...
- El **individuo**: se trata de un personaje construido de forma compleja, definido psicológicamente según los conocimientos generales sobre el comportamiento diferencial humano.

En cine la utilización de estos tipos de personajes puede variar considerablemente con respecto al teatro, en primer lugar porque existe la posibilidad de recurrir a gran cantidad de actores que aparezcan en el film determinados solo por su función y con la finalidad de obtener un mayor realismo, a los que se denomina **extras**. Por ejemplo, los que representan soldados en una batalla y que no tienen ninguna caracterización salvo la de su rol, o los que actúan como miembros de una manifestación, como asistentes a un concierto, a cualquier otra concentración de masas o, simplemente, como transeúntes en cualquiera de los lugares en que se sitúe la historia. Esta posibilidad se emplea raramente en teatro, no solo porque incrementaría notablemente los gastos de producción y por el espacio necesariamente limitado del lugar de la representación, sino también porque está en consonancia con los aspectos predominantemente metonímicos y no estrictamente realistas de la escena. Solo en las grandes producciones operísticas y, en menor grado, en el musical, aparece una cantidad relativamente grande de actores sin caracterización específica, sino únicamente con funciones concretas, lo cual no solo se debe a la intención de dar una mayor brillantez a la puesta en escena sino, sobre todo, a la necesidad de contar con un número determinado de voces en el coro para interpretar algunas

partes de la composición musical. En todo caso, no se trata de un mero intento de otorgar a la obra un mayor realismo, motivación que sí resulta relevante y frecuente en el cine.

En cuanto al *elemento representante* —el actor—, se constituye en el significante de ese signo artístico en que se convierte al representar al *elemento representado* o *significado*, el personaje. Arnheim (1995: 446) hace notar que en la danza y el arte dramático (y, desde luego, se puede añadir que también en el cine), el artista, su herramienta y su obra se funden en una sola cosa material: el cuerpo humano. Como consecuencia, la actuación se crea en un medio distinto de aquel en que se aparece al público, y el espectador recibe una obra de arte estrictamente visual. Bazin (2001: 183) va más allá, ensalzando al actor teatral hasta el punto de que, dice, el infinito hacia el que el teatro tiende no podría ser espacial, sino que necesita que sea el alma humana:

Rodeado por este espacio cerrado, el actor está en el foco de un doble espejo cóncavo. Desde la sala y desde el decorado convergen sobre él los oscuros fuegos de las conciencias y las luces de la rampa. Pero este fuego que le quema es también el de su propia pasión y el de su punto focal; y alumbra en cada espectador una llama de complicidad. Como el océano en la concha, el infinito dramático de corazón humano retumba y se agiganta entre las paredes de la esfera teatral. Por todo esto su dramaturgia es de esencia humana, y el hombre es su causa y su sujeto.

Es cierto que en el film esa alma humana de la que habla Bazin sigue siendo el centro gravitatorio, pero lo es, lo mismo que el tema, de una manera quizá menos trascendente, al ceder lo absoluto, lo general, lo simbólico, terreno hacia el realismo y hacia ese fluir de la vida de que hablaba Kracauer (1996: 368). Como en todas las demás cuestiones, puede hablarse, más que de una dicotomía estricta, de una relación de gradaciones que dependen del tipo de obra que se trate, del estilo de representación y de otros factores estilísticos y modales. Es apreciable, sin embargo, que lo mismo que la tragedia se ajusta menos al medio cinematográfico, también la relevancia que adquiere el artista en la escena difícilmente puede alcanzarla el actor en el set de rodaje y posteriormente en la pantalla de proyección, en primer lugar porque su presencia ha **sido “diluida”, mediada y transformada por efecto de la filmación de** la cámara y, en segundo, porque se integra en un paisaje, sea este del tipo que sea, en el que se constituye como un elemento más, aun cuando sea el que adquiriera mayor importancia. Además, la recepción mediada hace que el espectador de cine pueda ver y oír al actor únicamente a través de los aparatos reproductores de la imagen y el sonido en la proyección, imagen y sonido que han sido previamente grabados con cámaras y micrófonos. En teatro, en cambio, **ambos “aquí y ahora”, el** del actor y el del espectador, coinciden, dando a este lenguaje una viveza y emoción inigualables, aunque el cine opone a esta presencia real la posibilidad de ocupar con un rostro humano toda una pantalla, resaltando los detalles de la fisonomía de una manera que al puro teatro le es imposible. Con esta facultad se suple de alguna manera la corporeidad no presente, ofreciéndola mediada, pero con un acercamiento visual tan intenso que resulta ser un contrapeso a la ausencia corporal.

En cuanto a los textos escritos (texto dramático o guion literario), apenas darán más que unos trazos que definan físicamente al personaje. Esta característica, que no se da en la novela, constata García Barrientos (2001: 155), responde a la necesidad de ser encarnados posteriormente en personas reales, los actores, dado que una descripción excesivamente detallada impondría demasiadas restricciones a la hora de efectuar su elección. Se opone a esta razón, sin embargo, la posibilidad que poseen ambas artes de lograr una notable transformación mediante el maquillaje escénico, el maquillaje de caracterización –que puede ser altamente especializado– e incluso el maquillaje llamado FX, que instala prótesis de distintos materiales modificando sustancialmente la fisonomía. En cine, además, existe la posibilidad de la manipulación digital que abre aún más posibilidades para la transformación física, y que llega en ocasiones a simular variaciones notables de edad (véase por ejemplo el caso extremo de *The Curious Case of Benjamin Button*, 2008, en el que Brad Pitt actuaba en el papel del protagonista a través de todo su periplo vital, vivido, además, a la inversa: desde su ancianidad al comienzo del film, hasta su niñez al finalizarlo).

No obstante, en el guion cinematográfico suele haber una mayor concreción de las características físicas que en el texto dramático, tanto por ese mayor poder de manipulación sobre el aspecto físico de los actores como por las mayores posibilidades de elección en los *castings*. Otra característica lo distingue, además, del personaje teatral: si este, como señalaba García Barrientos, actúa sobre todo hablando, en cine normalmente la acción se diversificará y convertirá más en movimiento, acciones y, sobre todo, recomposición de estas por medio de la planificación y del montaje.

Pero no solo el personaje y sus tipos experimentan modificaciones de un arte a otro: también la técnica actoral varía profundamente. Martin (2005: 81) distingue varios tipos en este desempeño:

- **Hierático:** estilizado y teatral, volcado a lo épico y a lo sobrehumano, como Iván el Terrible en las películas homónimas de Eisenstein (1944 y 1958).
- **Estático:** hace hincapié en el *peso* físico del actor, en su *presencia*. Este papel está dictado por consideraciones dramáticas (en obras de Dreyer y Bresson, por ejemplo), pero también por la *tradición cultural* (es el caso de muchas películas japonesas). El autor asimila su estilo al de **la Actor's Studio**, «a la vez hurgador del detalle y macizo en conjunto».
- **Dinámico:** característico de las películas italianas. Suele traducir la exuberancia del temperamento latino.
- **Frenético:** implica una expresión gestual y verbal desmedida, como en algunas películas de Kurosawa y de Kobayashi, Sternberg, Welles, Ken Russell y Zulawski.

- **Excéntrico:** siguiendo el estilo de actuación practicado en los años veinte por la escuela soviética de la F.E.K.S. (Fábrica del Actor Excéntrico), que en la tradición de Meyerhold tenía por objeto exteriorizar la violencia de los sentimientos o de la acción.

Sin embargo, las corrientes fundamentales se pueden dividir básicamente en dos: la que propugna la identificación del actor con el personaje (el método ideado por Stanislavski) y el resto de ellas, que rechazan esta identificación. En el método Stanislavski, en efecto, esa identificación del actor con el personaje es básica: el actor debe vivir en cuerpo y alma su papel y debe fundir en él y en sus pensamientos, emociones y personalidad su propio yo, de manera que no actúe, sino que, de alguna manera, *sea* el personaje porque haya trabajado sobre sus propias experiencias para entender y sentir sus motivaciones. Stanislavski (1988: 57-8) establece varios puntos para el artista que va a representar un papel: el estudio de la obra, la indagación espiritual o de otra índole para la creación, la búsqueda de un material análogo encerrado en el artista mismo (autoanálisis, recuerdos personales...), la preparación en el espíritu del terreno para la germinación del sentido creador y la búsqueda de estímulos creadores para obtener «nuevos destellos de entusiasmo creador» (58). Las técnicas del sistema incluyen disciplinas como la concentración, la agilidad mental, la atención que permite que el actor enfoque su pensamiento-sentimiento-palabra con la mayor agilidad para que «las fuerzas de su organismo actúen en *una* dirección» (2009: 171). Además, el actor, al estudiar su papel, debe encontrar alguna cualidad positiva en el personaje que va a interpretar, y obtener por el estudio del texto una imagen mental de cómo vive que despierte de una manera subconsciente su intuición: así, este no representará sino que actuará, «es decir, creará» (2009: 167). Stanislavski, asimismo, defiende que el valor del papel depende de la vida interior del propio actor y de su disciplina (102), y requiere en él unas virtudes que van desde un amor al arte que lo descentre de sí mismo, la tenacidad dada por esa misma pasión artística, la renuncia al yo, profundos conocimientos culturales y capacidad «para elevarse a las alturas heroicas de los pensamientos y del sentimiento» (110). E, incluso, mantiene: «Sin amar al hombre no se puede tener éxito en el arte» (121). Es decir, que el gran director y teórico soviético plantea no solo una técnica, sino un modo de vida; no solo un método, sino casi un programa ascético que consagra de forma total al artista, que lo implica emocional, intelectual y vitalmente, y una filosofía que lo inunda y lo dedica al culto de la belleza y del arte. De esta manera, compara los actores al pintor en el lienzo que refleja la vida, que es el escenario, que pueden dominar la naturaleza del sentimiento mismo y convertirse en «la corriente que conduce a los corazones de los espectadores aquellas fuerzas que les abren nuevas visiones de belleza» (243). Para Stanislavski, en fin, el trabajo actoral es técnica, y una técnica disciplinada y depurada, pero más aún sentimiento artístico.

El método Stanislavski fue llevado al cine y perpetuado por el **Actor's Studio**, escuela de arte dramático de Nueva York fundada en 1947 por Lee Strasberg y Elia Kazan, y su enseñanza preconiza la identificación más completa posible de la personalidad profunda del actor con su personaje para llegar a una natural afinidad mediante la riqueza interior del actor (Martín 2005: 81). Hayward (2000: 228) cita como ejemplos de este movimiento en cine a Marlon Brando,

Montgomery Clift, James Dean, Rod Steiger y Julie Harris. Es cierto, por otra parte, que quizá ese estricto programa ascético requerido por Stanislavski tan solo se dé en algunos casos tanto en teatro como en cine, y seguramente en mayor grado en el primero que en el segundo. De hecho, en ocasiones una marcada y personal individualidad ha marcado la carrera de ciertos artistas, que parecen representarse a sí mismos en cada papel o, al menos, poner grandes dosis de su temperamento en cada uno de los personajes que asumen –Humphrey Bogart, Katherine Hepburn, Marcello Mastroianni, por poner solo unos ejemplos–, circunstancia que puede deberse tanto a su marcada personalidad como a una deliberada intención de los productores de la época dorada de Hollywood para resaltarla y servirse de ella como reclamo comercial, lo que no es motivo para descartar su valía interpretativa. Otros actores, sin embargo, se distinguen por una versatilidad con la que se muestran camaleónicos y parecen transformarse verdaderamente en personajes diferentes, llegando a una profunda identificación con su papel. Véanse, por ejemplo, los notables ejemplos de Meryl Streep, Dustin Hoffman, Julianne Moore, Cate Blanchet o el conocido caso de Daniel Day-Lewis.

En las demás corrientes o técnicas actorales, por ejemplo para Diderot, dice Martin (2005: 81), el actor debe de alguna manera desdoblarse y poner en práctica su juicio más que su sensibilidad en la creación del personaje. Según Meyerhold, debe rechazar todo proceso de identificación y elaborar a conciencia el personaje por medio del constructivismo, y también para Brecht el actor debe abstenerse de una identificación con el personaje: muy al contrario, debe guardar las distancias y hacer sentir al espectador que lo está elaborando ante su vista. Sacha Guitry, en una fórmula famosa, dice que la actuación es para el actor «la facultad de hacer compartir a los demás sentimientos que él no experimenta», cita Martin (82), y Robert Bresson, en sus *Notes sur le cinématographe*, llevó más lejos su reflexión llamándolos sus *modelos*, pues no elegía a profesionales, sino a personas corrientes que debían «ser en vez de parecer» con el objeto de contribuir a «oponer al relieve del teatro lo liso del cinematógrafo» (citado en Martin 2005: 82).

El artista cinematográfico es menos independiente de su físico que el de teatro, pues la cámara no solo pone al desnudo el maquillaje teatral, sino que además revela «la delicada interacción existente entre los rasgos físicos y los psicológicos, los movimientos externos y los cambios interiores» (Kracauer 1996: 131). Bernard (1993: 24) incide en las diferencias entre un *casting* dirigido a cine o a teatro: el primero ha de ser más intenso y pragmático, pues el actor ha de concordar en sexo, edad, apariencia, etc., mientras que en teatro es más prescindible debido a la distancia y a ese pacto de credibilidad que asume el público y que es uno de los recursos propiamente teatrales. Sin embargo, esta característica se matiza en cine, como se ha visto, debido tanto a la posibilidad de manipulación de los fotogramas como al recurso del maquillaje especializado.

Davies (1988: 183) ilustra la diferencia de la actuación actoral teatral respecto a la cinematográfica comparando los distintos enfoques de Welles y Olivier en las adaptaciones de Shakespeare a la pantalla y extrayendo de sus profundas diferencias lo definitorio del actor de

escena contrapuesto al actor fílmico. Así, afirma que en las películas de Olivier se es consciente de que Olivier es el actor que representa a un personaje, y el actor está separado de su papel por ciertos disfraces que dan dimensiones visuales a esa subordinación del actor al personaje. Welles, en cambio, por medio de los recursos externos del vestuario y el maquillaje, no es un disfraz, sino una proyección del personaje desde su propio interior: es decir, que Welles y Macbeth no tienen en su film identidades separadas como la tiene Olivier respecto del personaje que interpreta, Hamlet: *«Welles's fusion of his own personality with the dramatic character and his instinct for the medium together displace the text from its primacy of place. This is in line with the natural priorities of cinema, for in film, performance is, as a rule, superior to the script»*.

También Bernard (1993: 130-1) incide en otra diferencia: una actriz de cine debutó en Broadway y la crítica dijo de ella que interiorizaba demasiado. La palabra interiorizar, piensa el autor, podría ser la clave de la diferencia entre las dos técnicas: en la escena, la audiencia participa en el proceso y el actor responde a ello con su actuación; pero la cámara, un dispositivo inanimado, no juega ningún papel, y el actor sabe que la retroalimentación solo vendrá del director después de la toma: durante la actuación están solo él o ella, los otros actores y la cámara, pero el ser consciente de esta le permite interiorizar su actuación a sabiendas de que la cámara capturará hasta los matices más sutiles. Así, cree que el actor que piensa que la única diferencia entre el escenario y el cine es exagerar menos está perdiendo oportunidades de crear una nueva técnica. El hecho de las condiciones específicas en que se crea un film, además, constata Lotman (1979: 130), determinan que el actor no interprete de seguido su papel: las repeticiones de las tomas, su selección posterior por el realizador y la ausencia de la reacción del artista a la reacción de la sala convierten la actuación en el cine en un arte muy especial, y una de sus particularidades es la sucesión de un gran número de códigos dentro de un mismo papel, mientras que el personaje teatral, opina, es mucho más monosémico. Por ser interdependientes el actor cinematográfico, la cámara y el director, y porque el actor cinematográfico incluso a veces ha de actuar sin la presencia física de su compañero de escena, Davies (1988: 171-2) opina que, si el teatro es el medio del actor, el film es el del director. Y si la relación entre actor y director en teatro depende en primer lugar de la relación del actor y la actuación con el texto y en segundo de la relación del actor con la escena, en cine, por el contrario, la relación que el actor tiene con la escena está determinada por el director, porque el tratamiento del espacio opera de forma totalmente diferente que en el espacio teatral, que permanece el mismo salvo por los limitados cambios de escenografía. Eisenstein (1986: 178) considera más exquisita y sutil la actuación cinematográfica, pues la teatralidad se transforma en una genuina vitalidad y en un grado de fidelidad al sentimiento que no permite refugiarse en convenciones, así como una superconcentración y una apropiación instantánea del papel, ambas cosas incomparablemente más difíciles en cine que en teatro, en el que el actor «no se tiene que quemar bajo las luces del estudio o desarrollar su papel en medio de la calle, del océano, de la cabina de un avión haciendo piruetas, o representar primero la muerte y dos meses después el frío que la antecedió». Y, sin

embargo, en su opinión, un actor que no domina todo el arsenal del arte teatral jamás podrá desarrollar plenamente sus potencialidades cinematográficas (179).

En cuanto al distinto tipo de actuación que tiene lugar en el cine con respecto del teatro, John Gielgud ofrece un testimonio privilegiado por su conocimiento de ambos medios. Así, escribe (2001: 126):

Algunos actores de teatro encuentran que la interpretación para el cine es más difícil que en el escenario debido a la falta de continuidad de estilo y acción. Yo creo que es casi igual de difícil, pero de manera diferente. Ya no me siento intimidado en un rodaje como antes me pasaba. Durante muchos años me sentí horriblemente tenso delante de la cámara, especialmente porque no me encontraba lo bastante guapo y porque mis gestos resultaban exagerados en la pantalla. Pero me fui quedando fascinado por el medio y aprendí a relajarme.

Sinyard (1997: 159-60) apunta otra diferencia sustancial entre la actuación en teatro y en cine: mientras que en el primero la actuación es acción, en cine es reacción; y, si actuación teatral se dirige a un público, la cinematográfica se dirige a una cámara, por lo que cree que en cine la actuación es adecuada cuando el actor la trata no como si fuera la audiencia, sino como a un confidente. Además, la actuación teatral está predominantemente en la voz, y la fílmica en los ojos. Incide asimismo en los distintos puntos de vista entre teatro y cine, pues la representación en teatro se ve desde un punto fijo y es esencialmente equivalente a un plano largo o medio de un suceso dramático continuo; el film, en cambio, puede fragmentar esa experiencia en planos detalle, alternar ángulos e incrementar la variedad de puntos de vista, pero al mismo tiempo puede interrumpir el ritmo y la unidad del original. Además, el grado de realismo apropiado a cada medio tiene que ser recalculado, pues, por ejemplo, la violencia que se da en *Equus* en escena es probablemente mucho más aceptable en la película, mientras que en escena se limita a ser una acción simbólica, la imitación de una acción. Finalmente, Sinyard contempla el problema de la expectación de la audiencia, ya que un film alcanza a un público más amplio, por lo que la obra teatral corre el peligro de ser simplificada o diluida para hacerla más aceptable y accesible a la masa, decisiones que en algunos casos están justificadas por la experiencia del sentido cinematográfico y que considera, por lo mismo, aceptables.

En cuanto a las diferencias para la creación del personaje, Bernard (1993: 35) cree que el actor de teatro pinta a grandes rasgos buscando una impresión física general, mientras que el actor fílmico comienza con pequeños detalles buscando rasgos ocultos. El primero lleva las ropas del personaje, mientras que el segundo no solo las lleva sino que ha de fijarse hasta en el detalle de un botón descosido; y, si no importa en qué estado están las uñas de un actor en escena, ante un actor de cine que representa a un trabajador en una película y que muestra una manicura cuidada, cualquier espectador se hará muchas preguntas (35). Es decir, el detalle al que hay que llegar en la caracterización en cine es máximo; y, aunque lo ideal sería que esos detalles se cuidaran también en teatro, es muy dudoso que afectaran negativamente a la recepción si existiera para el espectador una verdadera imposibilidad física de apreciarlos.

Además, obviamente, en cine es más alcanzable el realismo dado cómo se plantea el proceso de producción: se pueden realizar muchas tomas de una misma escena, lo cual requiere tiempo, pero, una vez grabadas, estas permanecen inalterables y listas para ser combinadas en el montaje, al contrario que las siempre repetidas pero nunca idénticas representaciones escénicas, para las que es imprescindible el ritual de las preparaciones y ensayos previos.

De manera que no solo la técnica de los actores en cine y teatro es distinta: también lo es su preparación remota y próxima. Bernard (1993: 1-2; 23-4) señala a este respecto que los actores de escena han hecho toda la preparación previa antes del estreno, teniendo lugar primero el proceso de los ensayos y luego el de cada una de las representaciones (el actor se **viste, se maquilla, la audiencia toma asiento...**). Pero la atmósfera que se crea en cada representación es distinta, y es ese poderoso sentimiento de que cada representación es nueva el que atrae a tantos actores al teatro, pues no hay nada que iguale *«the immediate response from a live audience»*. Y es que el actor escénico no solo interactúa con los demás compañeros, sino también con su público. En contraposición, y para imitar esta posibilidad natural de reacción, en **cine se usa la “toma de reacción” en la que un actor actúa**, y por la reacción del otro se infiere cuál será la respuesta del público, de manera que, matiza Bernard (3-4), esa toma es uno de los elementos más importantes de la actuación fílmica, pues, además, se cuenta con la posibilidad de filmar varias tomas con distintas emociones que se podrán intercalar en el montaje. El editor, así, **“roba” en ocasiones un plano de una escena para trasladarlo a otra. En cine, además, el actor** espera un tiempo indeterminado hasta que un asistente lo llama para ponerse frente a la cámara; ese momento es incierto y depende del resto del equipo y de los elementos de la producción, pero Bernard cree que el actor debe tener presente lo que ocurrirá, es decir, el momento en que su actuación será filmada o grabada.

Asimismo, Bernard (41) observa que el actor teatral nunca está solo en la escena, pues incluso en los momentos más contemplativos es consciente de la audiencia. El buen actor de cine, en cambio, permite a la cámara capturar sus momentos más privados sin que el público sea siquiera consciente de la actuación. Sin embargo, esta afirmación puede matizarse, ya que un actor teatral puede abstraerse por completo de la audiencia al menos en algunos momentos, mientras que el de cine puede en otros muchos ser consciente del que es su público en el momento de la filmación, es decir, el equipo de realización. Y es que también Bernard reconoce que, efectivamente, incluso en las escenas de amor, hay en el set, a centímetros de sus labios, *«a monster camera lens»*, y tras ella el operador, el director, una persona sosteniendo un micrófono y alrededor de treinta personas más del equipo, por lo que cree que el actor de cine debe separar su mente en dos partes: una que siga los requerimientos técnicos y otra que los ignore por completo, pues cuando su foco sobre su actuación es perfecto la audiencia deja de percibir al actor para captar al personaje, y es entonces cuando los espectadores lloran, ríen, se exaltan, viven y mueren con su creación (49).

También la dicción en teatro difiere mucho de la requerida en cine. En el primero se requiere proyectar la voz de manera que alcance a todo el público, incluso al más alejado; en

cine, los micrófonos, de alta sensibilidad, registran la voz, tanto si se graba en directo como si se utiliza la técnica del doblaje posterior. Así, dice Stanislavski (1983: 61-2), en muchas ocasiones un artista teatral «posee una voz de hermoso timbre, flexible en su expresión, pero de escasa fuerza, que apenas llega hasta la quinta fila de la platea» y los espectadores de las primeras filas pueden disfrutar de su timbre agradable, la dicción expresiva y la voz elaborada, pero los de las últimas butacas, al no escuchar bien, pueden empezar a toser, haciendo que al mismo artista se le haga difícil hablar, de manera que tiene que forzar su voz y la violencia «arruina no sólo el sonido, la pronunciación, la dicción, sino, también, la emoción misma» (62). Por ello, cree que la pronunciación en escena es un arte tan difícil como el canto, que «exige práctica y una técnica que raya en el virtuosismo» (2007: 113). Esta dificultad, obviamente, desaparece por completo en el cine, pues el medio cuenta con los procedimientos de la tecnología para grabar lo que dicen los actores e incluso manipularlo o doblarlo posteriormente. Además, por medio del llamado ADR (*Automatic Dialogue Replacement* o *looping*), se pueden sustituir partes del diálogo que no se han podido registrar durante el rodaje por motivos técnicos o, también, porque el director no ha quedado satisfecho con el resultado de la interpretación.

Jack Lemmon (1993: xiii-xiv) cuenta la anécdota que le ocurrió rodando bajo la dirección de George Cukor la película *It Should Happen to You* (*La rubia fenómeno*, 1953). Dada la formación teatral de Lemmon, este utilizaba ante la cámara las mismas técnicas que en un escenario, a lo que Cukor repetía insistentemente: «*Wonderful, just wonderful, but let's do it once once more. Jack... give me less*». Frustrado ante la infinitamente repetida indicación, Jack objetó a Cukor: «*Are you trying to tell me not to act?*». «*Oh God, yes!*», respondió inmediatamente el director. «*I believe the actor has to learn to "trust the camera"*» (xiv), concluye Lemmon. También Leonard Lyons da cuenta, en su columna periodística, del siguiente incidente acontecido en un estudio: Fredric March, conocido actor de teatro y cine, estaba rodando una escena cuando el director lo interrumpió. «Perdón, siempre me pasa lo mismo –se disculpó el actor–. Me olvido de que esto es una película, y de que no debo actuar» (citado en Kracauer 1996: 129). Ambas anécdotas nos pueden dar una idea bastante aproximada sobre las diferentes técnicas de actuación. Lo que en teatro “funciona”, bajo la escrutadora mirada de la cámara parece sobreactuado; lo que en escena es actuación, en cine puede parecer sobreactuación. La conclusión, por tanto, es que la función del director, la realización y montaje, adquieren una gran relevancia en el arte cinematográfico debido a la mediación y, en ocasiones, a la íntima proximidad de la cámara. También Roman Polanski (1985: 109) experimentó en primera persona las diferencias de actuación en el cine respecto del teatro:

Todo me pareció muy distinto y mucho más profundo de lo que había sido mi papel de protagonista en *El hijo del regimiento*. Una cosa era buscar la naturalidad en un escenario y otra muy distinta tratar de hacerlo al aire libre, con una cámara mirándote, con luces y con enjambres de gente moviéndose en segundo plano; eso requería otro tipo de voltaje nervioso. Aquella primera actuación mía en un plató fue como un despertar. Comprendí sin el menor

asomo de duda que aquéllas eran las personas con quienes yo quería estar a partir de entonces. Quería vivir como ellas y hablar igual que ellas.

Y en su posterior experiencia teatral al llevar a escena al *Amadeus* de Peter Shaffer, relata que lo que más le seducía de la obra era «su maravillosa teatralidad», pues mientras que el cine, «para poder alcanzar el éxito, tiene que resultar natural, por lo menos a cierto nivel, el teatro se basa en la sugerencia, la ilusión y las normas convencionales» (1985: 507).

A este respecto, Kracauer (1996: 129) se apresura a puntualizar que, en realidad, también la máscara del actor de teatro es tan antinatural como su actuación, ya que de lo contrario no crearía la ilusión de naturalidad: un retrato veraz resultaría ineficaz sobre las tablas, por lo que se trabaja en ellas con sugerencias que indican al espectador que están visualizando al personaje. Asimismo, las situaciones en que aparece y sus comentarios sobre sus motivaciones, temores y deseos contribuyen a que el público complemente sus propias definiciones, de modo tal que la imagen que el actor proyecta adquiera alcance y profundidad y se logre una similitud con la vida. Porque, se pregunta el autor, ¿es que alguna vez ha aspirado el verdadero teatro a representar la vida tal cual? Piensa, por ello, que cuando los críticos hacen notar la sobreactuación de un actor de cine, más que referirse a que actúa a la manera teatral, expresan que su actuación es, por algún motivo, demasiado evidente, y carece «de ese halo de indeterminación o indefinición propio de la fotografía» (130).

A este respecto, Balázs (1978: 59) cita el ejemplo de Sessue Hayakawa, actor de cine mudo japonés que actuaba con el rostro inmóvil sin dejar traslucir sus sentimientos. En una escena, unos bandidos lo hacen prisionero y lo ponen frente a su mujer, también prisionera, y sus vidas dependen de que ellos no perciban que la conoce. El autor hace notar que, a pesar de su hieratismo, «observamos algo alrededor de sus ojos. Mejor dicho, no es *algo*, ya que no podríamos señalarlo. Pero vemos *algo que no vemos*», atribuyéndolo a que leemos «entre los rasgos inmóviles de su rostro no sólo emoción y cálido amor, sino también una orden muda, de **ánimo, dirigida a su mujer: “No hables, no te muevas, no me reconozcas. Todo terminará bien. No tengas miedo”**». El autor atribuye esta inferencia a la microfisonomía del primer plano, que ha posibilitado esa sutil mirada, «cuya mímica es casi intangible». De hecho, es posible que el actor en ese momento tuviera y deseara transmitir ese sentimiento; pero no obstante, y aun cuando no fuera así, podría considerarse el fenómeno más bien como efecto del contexto y de nuestro conocimiento del mundo, es decir, una consecuencia de las leyes de la pragmática y del montaje y, en particular, del efecto Kuleshov: es decir, de la transferencia de las sensaciones que el espectador experimenta por efecto de la inevitable identificación que se da en el cine con el personaje protagonista. Es cierto, no obstante, como continúa el autor, que en los films un movimiento casi imperceptible «se transforma en la expresión de una gran pasión y la tragedia de un alma puede revelarse por la contracción de un párpado», mientras que «los gestos ampulosos y las muecas se hacen insoportables» (59). Y mantiene, además, que hasta al mejor actor el director de cine le dice antes de tomar un primer plano: «¡No actúe! ¡No haga absolutamente nada! *¡Sienta!* ¡Lo que el rostro refleje espontáneamente bastará!» (60).

Refiriéndose a este mismo tema, Kracauer (1996: 131) constata que el actor teatral no puede transmitir directamente al auditorio los múltiples y a menudo imperceptibles detalles que componen el aspecto físico de su interpretación, que no pueden alcanzar la distancia que media entre el escenario y el espectador, por lo que debe evocar en el público una imagen psíquica de su personaje por los procedimientos del maquillaje, los gestos e inflexiones de voz, etc. Y según Stanislavski (2007: 25-30), la mayor parte de las veces, especialmente entre actores de talento, la caracterización física de un personaje surge por sí misma una vez que se han establecido los valores internos adecuados, y cada uno desarrolla una caracterización externa a partir de sí mismo, de otros, tomada de la vida real o imaginaria, según su intuición, su observación de sí mismo y de los demás, extrayéndola de su propia experiencia, de la de otros o de fuentes externas: la única condición es que, mientras esté llevando a cabo esta investigación externa, no pierda su propio yo interior, dice el autor (30).

Otras diferencia que Bernard (1993: 60) constata es que en teatro, si en la representación no se obtienen risas, no se tiene una comedia, pues la reacción del público es inmediata, pero en cine no se sabrá la reacción hasta mucho más tarde, pues el equipo de realización no puede permitirse reaccionar de manera que se estropee el rodaje. Los actores cómicos teatrales, así, aprenden de cada representación y pueden mejorar su actuación, posibilidad negada en el cine, *«where instinct, trust of the material, and the director play major parts indetermining whether viewers find it funny»* (60). La distinción entre el papel y el actor, además, dice Davies (1988: 170) se demuestra más claramente en el teatro, donde el actor da un paso adelante al final de la obra para agradecer el aplauso del público, y en esa breve aparición muestra la común humanidad que comparte con la audiencia y su abandono del papel. El actor de cine, en cambio, no puede hacer tal cosa: permanece atrapado dentro de su papel, de modo que, incluso cuando Méliès rodó a los actores saludando ante el telón filmado por una cámara, ese telón *«was inevitably a part of the structured entity of the film»* (170). Es decir, se introduce un nuevo nivel ficcional habitado por los personajes que simulan ser los actores que han interpretado a otros personajes en el nivel ficcional primario, pero no dejan de ser, en todo caso, personajes cinematográficos.

Igualmente, Davies (1988: 172-3) hace notar que en el teatro es el actor el que controla la relación del espacio *virtual* entre la audiencia y el personaje; un soliloquio, por ejemplo, implica un contacto espacial virtual más íntimo, aunque la relación espacial real permanezca físicamente idéntica. En el film, en cambio, hay tres consideraciones espaciales que muestran el control del director sobre el actor fílmico: primeramente, la dramática ecuación entre el actor y el objeto inanimado, pues ambos surgen en la fotografía; en segundo, la discontinuidad espacial que es la esencia del cine; y en tercero, las proporciones espaciales dentro del encuadre. El actor de cine ya no puede afirmar su distinción de carne y sangre sobre la decoración inanimada ni explotar una relación creciente con un contexto espacial que es a la vez cambiante y se articula en sus propios términos, y tampoco tiene medios para captar cómo lo está encuadrando la cámara en cada momento. Así, es el director el que adquiere una doble responsabilidad tanto

para el actor como para la cámara, y su mediación entre la máquina y el ser humano requerirá constantemente del actor para las demandas menos flexibles de la máquina. De hecho, su alianza con este y su potencial para la manipulación del espacio es una alianza hecha en términos de su concepción de la toma y del film como un todo. La relación de la contribución del actor para la película terminada en su conjunto, continúa Davies, rompe el concepto de representación artística del actor en otros aspectos: en primer lugar, la película terminada es una versión editada del material filmado (tomas del actor desde distintos ángulos, con diferentes efectos de iluminación o distintos tamaños de planos), y es el editor de la película el que selecciona la toma finalmente aceptada, no solo de acuerdo con la calidad de la actuación del actor, sino, más frecuentemente, con la continuidad, las motivaciones entre caracteres, el suspense, los cortes de movimientos, inserciones, expansión o contracción del tiempo y el espacio cinematográfico y cortes entre secuencias dramáticas paralelas. El montaje o edición se realiza por el técnico en consulta con el director, y es, quizás, la parte de la realización de películas que tiene más que ver con el resultado artístico de la obra acabada (172-3), concluye.

En cuanto a la caracterización de los personajes, Davies (175) contempla que en el teatro las personas reales –los actores– actúan en un drama en un espacio tridimensional delante de una audiencia presente y viva, de manera que la representación tendrá una estatura artística si existen las convenciones de las que tanto la audiencia como el actor son parte. Por otra parte, la distancia que aleja al actor de su audiencia en el cine se puede compensar mediante una aproximación realista que no pierda validez artística. Así, el problema del actor en un film basado en las obras de Shakespeare reside en que debe dividirse entre la caracterización convencional del teatro y la realista que es connatural al film. En el teatro, además, el personaje se presenta a través del diálogo y muestra un estatus que lo eleva sobre el nivel normal. Por el contrario, el personaje de cine se revela a través de fragmentos de detalles, como perteneciendo al mismo mundo que la audiencia. Existe, por tanto, una tendencia a personalizar el personaje del cine como individuo y a generalizar a los protagonistas y antagonistas del teatro en términos de «*the lineaments of universal humanity*» (175-6).

Desde el punto de vista cinematográfico, Kracauer (1996: 132) cree que las funciones del actor teatral están determinadas por el hecho de que el teatro se agota en la representación de las relaciones humanas, pues sobre la escena la acción discurre a través de los personajes: lo que ellos dicen y hacen constituye el contenido del drama, y son los portadores de todos los significados que incluye un libreto. Así lo confirma el universo que los rodea, pues incluso una puesta en escena realista debe acomodarse a las exigencias del teatro y, en todo caso, los decorados están destinados a realzar a los personajes y su interacción. La idea que subyace es que han de servir «de eco y de caja de resonancia para las tribulaciones humanas». Las imágenes de la escena actúan como un subrayado de la acción, y el hombre representa en ella «la unidad con la que se mide este universo, que gira en torno a él, y al mismo tiempo su célula más pequeña». Lotman (1979: 118) coincide totalmente con este planteamiento y cree que, al poner de relieve al hombre sobre el escenario, se le hace portador principal del mensaje, no

siendo una casualidad que el lujo de la puesta en escena y su costo suelen estar en proporción inversa con la significación del actor y de su interpretación. En cine, en cambio, como se ha visto, el actor se funde con el espacio que lo alberga y forma parte de él. Kracauer (1996: 134-8) clasifica los actores cinematográficos en no profesionales, que pueden dar con sus miradas y conductas una sensación de mayor autenticidad; estrellas de Hollywood, que explotan el atractivo natural de ciertas personas; y actores profesionales. Y opina que, como regla general, toda caracterización completa exige actores profesionales, y que de hecho muchas estrellas lo son.

18.1 Planos del sujeto teatral y del sujeto cinematográfico

La *persona diegética* se constituye por la persona ficticia (García Barrientos 2001: 155-6), y permanece en las adaptaciones de Welles y de Polanski idéntico al original no solo en su caracterización básica, sino también en sus nombres: **Duncan, Macbeth, Lady Macbeth...** Kurosawa varía, con la localización espacial, muchos de los matices en los personajes principales y en los secundarios, además de, lógicamente, sus nombres. La *persona escénica*, por su parte, queda constituida por el actor o actriz dramático que representa un papel en la representación teatral y se corresponde con el actor/actriz cinematográfico que representa un papel en la película. La versión de Orson Welles contó con él mismo como protagonista, interpretando a Lady Macbeth la actriz Jeanette Nolan. Kurosawa eligió a los actores Toshirô Mifune, Isuzu Yamada, Takashi Shimura y Akira Kubo, y Polanski a John Finch, Francesca Annis, Martin Shaw, Nicholas Selby y John Stride. El *personaje dramático*, finalmente, es la encarnación del papel, es decir, del personaje ficticio, en una persona (el actor o actriz) (García Barrientos 2001: 155-6). De la misma forma, el *personaje cinematográfico* queda constituido por la encarnación del papel, del personaje ficticio, en una persona: el actor o actriz. La actuación en la versión de Welles es expresionista y más próxima a la teatral; en Kurosawa se aprecia una actuación en parte realista, pero con importantes reminiscencias del teatro Noh y del Kabuki en los cantos trágicos, y Polanski, por su parte, tiende en todo momento al naturalismo.

18.2 Estructura personal del drama y de la película

En las obras dramáticas existe una «llamativa tendencia a la concentración», dice García Barrientos (2001: 157). Esta propensión desaparece en cine, de manera que, como se ha visto, su preferencia general –aunque existe solo como tendencia, ya que se puede conservar inalterado el número de personajes– es la de hacer patentes en la adaptación algunos personajes ausentes o solo latentes en la obra original. Existen, no obstante, grandes adaptaciones que conservan un reducidísimo reparto (véase por ejemplo *Death and the Maiden* (*La muerte y la doncella*, 1994), *Carnage* (*Un dios salvaje*, 2011) o *Venus in Fur* (*La Venus de las pieles*, 2013), todas de Roman Polanski).

El *reperto* es el conjunto de personajes dramáticos de una obra, y desde el *punto de vista cuantitativo*, se puede observar que el cine admite un gran número de extras en las escenas de

los ejércitos y las comitivas, mientras que, desde el *punto de vista cualitativo*, al menos en los personajes principales, las adaptaciones no suelen sufrir demasiadas variaciones ni en su carácter sistemático ni en su jerarquía. La *configuración*, por su parte, es el reparto parcial de una escena. Desde el *punto de vista cuantitativo*, es decir, del número de personajes que forman una configuración, se puede observar que en cine el *grado cero* es mucho más frecuente que en el teatro, pues se constituye por escenas en las que no aparece ningún personaje, y esto es factible y adecuado por la posibilidad de enfocar el paisaje para situar después a los personajes o, simplemente, para explorar ese ámbito espacial en que se mueven. También se usa con frecuencia ese grado cero para mostrar efectos meteorológicos u objetos especialmente significativos para la historia.

Los planos cinematográficos en los que se muestra en la adaptación a un solo personaje son muy abundantes y se deben, como se ha visto anteriormente, a la mayor fragmentación espacial, que hace que las secuencias temporales seguidas, sin elipsis temporales, se vayan desglosando para mostrarnos sucesivamente a quienes las integran. El *pleno*, en cambio, o la configuración que incluye a todos los actores, no tiene en cine la importancia que sí adquiere en teatro al mostrarnos al reparto al completo, cuando, acabada la representación, todos salen para saludar al público. Además, su efecto podría ser muy teatral, dado que lo más propio en cine es esa mayor fragmentación espacial y, por tanto, también una mayor fragmentación en la forma de mostrarnos al reparto de una película. Si a esto añadimos que algunos de los personajes meramente aludidos en la obra original, como los soldados de una batalla, pueden ser incluidos en ella, el pleno es prácticamente imposible en las películas realistas. En *Schindler's List* (*La lista de Schindler*, 1993) se da algo levemente semejante en la secuencia final, cuando se muestra, en otro nivel ficcional, a los protagonistas de la película acompañando a las personas reales a las que representan en el film, pero aquí el efecto no es teatral, sino más bien documental, pues Spielberg está manifestando que tanto la ficción como sus personajes están basados en una historia verídica.

18.3 Grados de representación del personaje

Los personajes pueden representarse patentemente: son estos los que García Barrientos (2001) define como «estrictamente como *dramáticos*, que están presentes y son visibles a la vez, que entran en el espacio escenográfico o que llegan a encarnarse en un actor» (162). Los personajes que se muestran de forma patente en la obra dramática no suelen experimentar variaciones hacia una latencia o ausencia en las versiones cinematográficas. *Latentes* son los personajes «que, estando presentes y pudiendo por tanto intervenir en el desarrollo de la acción, no llegan a hacerse visibles nunca, y aunque sean aludidos también, no lo son “meramente”, pues “están ahí” y podemos “sentir” su presencia (oír su voz, los ruidos que hacen, etc.)» (García Barrientos 2001: 162). En ocasiones, esos personajes latentes se hacen patentes en la adaptación cinematográfica: es el caso, por ejemplo, de los soldados que toman parte en una batalla, que pueden ser simplemente aludidos en el drama pero hechos presentes en el film. Es importante

constatar, no obstante, que en ocasiones esa invisibilidad del personaje está semantizada, como en el ejemplo de *La casa de Bernarda Alba* propuesto por García Barrientos (162-3), en el que la ausencia física del personaje de Pepe el Romano significa y encarna la ausencia masculina en el mundo cerrado en el que viven las mujeres de la obra, que representa lo deseado y, al mismo tiempo, inalcanzable e inalcanzado. En el caso de una adaptación, para cuidar esa sutil significación basada en la latencia opuesta a la presencia, sería importante respetar esa cualidad signífica, pues hacer patente al personaje en el transcurso de la historia podría hacerle perder su alcance. No obstante, el cine cuenta con muchos medios para representar ese mismo concepto, pero es sin duda muy importante que en el proceso de adaptación se tengan en cuenta los matices semánticos si se desea transmitir el mismo sentido que tenía la obra de origen.

Los *personajes ausentes* son «meramente “aludidos”, correspondientes a los espacios que llamamos autónomos» (García Barrientos 2001: 162) y, al igual que los personajes latentes, pueden hacerse patentes en la adaptación cinematográfica. En el *Macbeth* de Polanski, por ejemplo, se muestra patentemente al antiguo Thane de Cawdor y, aparte de las tres brujas del principio de la obra, en la segunda visita de Macbeth a su cueva se muestra un aquelarre no solo con las tres, sino con una multitud de mujeres. También se hacen patentes los soldados de los ejércitos, los sirvientes de los castillos, etc. Kurosawa, en cambio, hace permanecer latente a Fujimaki, el traidor que dejó la mancha de sangre en la habitación al suicidarse, a quien se menciona varias veces, y mantiene esa significación por la presencia de su sangre. La ausencia del personaje, simbolizado por esa mancha sangrienta que permanece imborrable, adquiere, pues, como el personaje de Pepe el Romano, una importante semantización.

18.4 Caracterización y carácter

«El concepto de *caracterización* pone en primer plano la cara artificial del personaje como constructo, como entidad que hay que fabricar», dice García Barrientos (2001: 165), siendo el resultado de la caracterización el carácter o conjunto de atributos que constituyen la forma del ser del personaje, que se va elaborando a lo largo de la obra.

El *grado de caracterización* implica la mayor o menor complejidad, es decir, la cantidad y variedad de atributos que definen a un personaje, que pueden ir desde una personificación hasta un carácter complejo, pasando por los estadios intermedios del carácter simple o complejo por la mayor o menor cantidad y variedad de atributos que los definen (García Barrientos 2001: 168). Asimismo, la caracterización puede experimentar cambios: si un personaje no los presenta, se denomina *carácter fijo*; de lo contrario, cuando se le atribuyen uno o más cambios pertinentes, será un *carácter variable*. El *carácter múltiple*, por su parte, es un personaje plural y contradictoriamente caracterizado (168-9). Se puede observar que una duración prolongada tanto de una obra dramática como de un film juega a favor de una caracterización más profunda de los personajes: así ocurre, por ejemplo, tanto en la versión teatral como en la cinematográfica de *Angels in America*, o en *Se Jie (Deseo, peligro, 2007)*, del taiwanés Ang Lee: los personajes de ambas, con una duración total de 352 minutos la primera y 156 la segunda, aparecen

complejamente dibujados, de forma que se pueden observar sus contradicciones y los sutiles giros de sus sentimientos en el desarrollo de la historia.

En cuanto a los personajes de *Macbeth*, el tratamiento de que Shakespeare hace uso no es exactamente realista, como tampoco lo es la forma de expresión. Con la creación de esos caracteres que sitúa en distintas circunstancias, el dramaturgo hace un análisis de la condición humana, sumergiéndose en su interioridad y en las cuestiones fundamentales que lo atañen: **amor, odio, venganza, ambición...** Muir (1979: xlv) mantiene que el contraste entre el bien y el mal se refleja en *Macbeth* tanto por medio de los personajes –Duncan, Malcolm y los Macduff–, como, puesto que estos no alcanzan en el bien la escala que los Macbeth alcanzan en el mal, por medio de imágenes, símbolos y repeticiones, especialmente los contrastes entre luz y tinieblas, que se transforman en parte de una antítesis más general entre el bien y el mal, los demonios y los ángeles, el mal y la gracia, el infierno y el cielo.

Styan (1996: 137-8) constata que en la época isabelina el actor no actuaba para sí mismo y **raramente para los otros actores, sino abierta y “desvergonzadamente” para la audiencia, y esa** clase de escritura dramática procede de la cercanía con el público en las representaciones de la época, que alentaba una gama de voces que iban desde el susurro hasta el rugido. La plataforma abierta, además, permitía la soledad de un soliloquio o la pompa de un escenario repleto, invitando al uso simultáneo de diferentes centros de interés y rápidos cambios de escena y de estado de ánimo. Con estas características simples, pero indispensables, Shakespeare ideó sus malabaristas juegos teatrales, mezclando en un mismo espacio lo real y lo irreal, y el autor (144) incide en que en las obras históricas ciertos objetos adquirirían cualidades emblemáticas: el trono de Macbeth, por ejemplo, tiene un significado enorme para la audiencia, como Banquo sugiere ominosamente: «*Thou hast it now*», y piensa que el trono pudo ser empujado desde el fondo o descolgado desde arriba. Además, tras el asesinato de Duncan (Macbeth, II, 3), Malcolm y Donalbain observan temerosos a Macbeth, y de esa manera proporcionan una reflexión silenciosa que se hace eco de la aprehensión del público de la obra, como formando un público dentro de la misma escena y de la misma obra que puede reaccionar y hablar en nombre de la audiencia real, dice Styan (157).

Gielgud (2001: 82-3) reseña que el mejor *Macbeth* que vio en su vida fue el de Laurence Olivier cuando lo hizo en Stratford, pues aparecía en escena «como una personalidad oscura, demostrando que tenía la idea del asesinato en la cabeza, consciente o inconscientemente, antes incluso de haberse encontrado con las brujas o de volver con su mujer», aunque reconoce que él siempre había leído el texto de forma muy diferente. En cuanto al personaje de Lady Macbeth, el actor y director (83-4) relata que cuando suplicó a la actriz Edith Evans que lo interpretara ella lo rechazó con firmeza aduciendo que al personaje le faltaba una parte: no había nada entre su desmoronamiento tras la escena del asesinato y la escena del sonambulismo que explicara que se estaba volviendo loca. Gielgud, haciéndose eco de la opinión de que es prácticamente imposible que una actriz esté bien en este papel, dice que rara vez ha visto a alguien que le gustara en él salvo el caso de Judi Dench, y opina que la versión de Vivien Leigh en Stratford fue

de lo mejor a un nivel modesto, pero que, tanto en su opinión como en la de Laurence Olivier, su interpretación llevada a la pantalla habría sido de gran efecto.

Existen en *Macbeth* algunos personajes que únicamente forman parte de la fábula, como el rey de Inglaterra o el rey noruego Sweno y el Thane de Cawdor. Este prefigura la traición y el concepto de deslealtad, la lucha por el poder y la destrucción del orden. La estructura de los personajes, altamente jerarquizada por rango social, pone de relieve la magnitud de un crimen que, en la época, sería considerado incluso como la destrucción de un orden divino. También existe una clara jerarquización moral, y si el rey Duncan simboliza el orden, también personaliza la virtud y la justicia como rey. De él dice Macbeth: *«Besides, this Duncan / Hath borne his faculties so meek, hath been / So clear in his great office, that his virtues / Will plead like angels, trumpet-tongued, against / The deep damnation of his taking-off»* (I, 7: 106).

El carácter y la función de los personajes principales —Macbeth, Lady Macbeth, Banquo, Macduff...— están indisolublemente unidos, mientras que los demás son únicamente personajes funcionales. También, por tanto, encontramos una jerarquía dentro de las funciones en el drama. Y del mismo modo que Shakespeare no hace un tratamiento homogeneizado del hombre, tampoco lo hace de la mujer. En efecto, Juliet Dusinberre (1975: 5) constata que el drama entre 1590 hasta 1625, tanto de Shakespeare como de los dramaturgos contemporáneos —Marston, Middleton, Dekker, Webster, Heywood, Jonson, Massinger—, es en cierta manera *«feminist in sympathy»*. Shakespeare es, de este modo, heredero de las corrientes puritana y humanista, que, como señala la autora, rechazaban la tradicional visión cortesana y literaria de la mujer, que la presentaba, bien como diosa, bien como demonio. En efecto, el tratamiento que de la mujer hace Shakespeare es individualizado y no genérico, cabiendo innumerables caracteres no condicionados por su sexo. Dusinberre (308) considera que Shakespeare ve a hombres y mujeres iguales en un mundo que los declaraba desiguales, y rehusó dividir la naturaleza humana en lo femenino y lo masculino para considerar a ambos como individuos con una infinita variedad entre impulsos opuestos. Su tratamiento no es distinto según el género, como tampoco considera sus mundos separados física, intelectual o espiritualmente (5). Sin embargo, se puede observar que las obras shakesperianas, y en concreto su *Macbeth*, se hacen eco de la gradación social existente en la época, en que la mujer estaba clara y profundamente supeditada al hombre: es por eso, además de por motivos dramáticos más profundos, que la decisión del asesinato se deja en manos de Macbeth, a cuyo dictamen se somete Lady Macbeth sin que cupiera un crimen efectuado solo por ella o únicamente determinado por su decisión.

Pero tanto Macbeth como Lady Macbeth son personajes demasiado complejos como para representar o personificar únicamente la ambición. Si hubiéramos de pensar que están tematizados, serían complejos procedimientos que podrían compendiarse en la brutal variación que ambos experimentan. Lady Macbeth caracteriza a su esposo sin que él esté presente en esa escena, demostrando el amplio conocimiento que tiene de él y de su nobleza: *«Yet do I fear thy nature: / It is too full o'the milk of human kindness, / To catch the nearest way»* (I, 5: 94). Y, estando ya él presente, lo arenga con toda clase de razonamientos, comparándolo con un gato

que quiere y no quiere al mismo tiempo: «*Would'st thou have that / Which thou esteem'st the ornament of life, / And live a coward in thine own esteem, / Letting 'I dare not' wait upon 'I would,' / Like the poor cat i' the adage?*» (I, 7: 108-9). Ella, en cambio, experimenta en sí misma la transformación opuesta: de mostrarse audaz, sin dudas ni vacilaciones, segura de lo que desea y guiada en realidad por una falta de consciencia, una vez recobrada esta, pasa a sumirse en el temor y en la incapacidad de afrontar las consecuencias de sus actos: la ambición exenta de vacilaciones acaba por quebrarla internamente una vez recobrado el discernimiento. Los solos, que son imprescindibles para el desvelamiento de la subjetividad y de los pensamientos más profundos de Macbeth y Lady Macbeth, continuarán en el primer personaje hasta el final de la obra, mientras que, por el contrario, Lady Macbeth, una vez invocados los espíritus del mal y tomada la decisión primera, ya no volverá a manifestar sus pensamientos más que en la semiinconsciencia, habiendo quedado de alguna manera inhábil para un nuevo contacto con las fuerzas malignas invocadas. En contraposición, las dudas iniciales de Macbeth se transforman en una decisión que mantiene hasta las últimas consecuencias: su ambición llena de dudas y reparos iniciales llega a convertirse en una resolución inquebrantable y sin posibilidad de retorno. De esta manera, los papeles se invierten, y así como su esposa, sin saberlo él, había invocado oscuros poderes para la realización del asesinato y su propia deshumanización y “desfeminización”, ahora es Macbeth el que, sin saberlo ella, invoca el mal con palabras semejantes «*—Come, seeling night....*» – (III, 1: 186).

Lady Macbeth prescinde en todo momento de la idea del asesinato como el expolio a una persona de lo más valioso que posee, su propia vida; para ella solo es un hecho no relacionado con sentimientos humanos, sino única, simplemente y tan solo un medio de conseguir el poder. En Macbeth, por el contrario, existe una conciencia real del otro, tanto de Duncan como rey, invitado y amigo, como de Macduff como víctima del daño hecho a su familia; y, al ser consciente de que ha perdido el honor y su coherencia interna, el protagonista ha de luchar por lo único que le queda: el poder y la vida. Todo esto explica la extrema diferencia de temperamentos entre ella y él: Lady Macbeth está caracterizada como impulsiva, irreflexiva e internamente más débil; solo después de los hechos se dará cuenta realmente de lo que ha ocurrido y, como ella misma había pronosticado, «*These deeds must not be thought / After these ways: so, it will make us mad*». (II, 2: 130).

Las brujas tienen una caracterización global. No importa, en realidad, quién sea la primera, la segunda o la tercera. Son los espíritus portadores de la confusión, relacionados con el mal y la destrucción, que personifican las fuerzas oscuras que determinan el destino trágico del ser humano o, cuando menos, lo adivinan y se burlan de él. Están caracterizadas de forma que no evolucionan y no presentan complejidad de carácter, pero sí una oscuridad siniestra que será el *Leitmotiv* de la obra.

Macbeth es, en realidad, un personaje plural y contradictoriamente caracterizado, y tanto Welles como Polanski siguen esa caracterización compleja del original. La caracterización de Washizu cambia en que no se puede encontrar explícitamente que la ambición unida a la duda

anide ya en su intención antes de la profecía de la bruja o de las arengas de Asaji; se retrata, más bien, como un hombre noble, simple y valiente en la lucha, pero, como canta el coro al comienzo, débil ante su mujer, de manera que su complejidad queda notablemente simplificada. Además, las tres adaptaciones de *Macbeth* conservan los rasgos principales de la caracterización de los personajes, pero añaden matices interesantes. Por ejemplo, Cowie (1978) opina que Welles añade un toque inquietante cuando deja ver a Duncan durmiendo en la misma cama blanca de piel, de la misma manera que su versión del asesinato implica que Lady Macbeth apuñala a Duncan antes que su marido así como también después de él, esbozando una débil e intrigante sugerencia de que ella puede haber seducido al rey previamente (111). De igual manera, la indefinición del personaje de Ross en el original da lugar en Welles a una peculiar interpretación: Ross se convierte en un sacerdote representante de los valores cristianos que avisa a Lady Macduff del peligro que corre. Esa misma indefinición le da a Polanski la posibilidad de ofrecer una interpretación y lectura totalmente distinta y contrapuesta: su Ross es un advenedizo apegado al poder, esté este en manos de quien esté. En contraposición, el personaje de Seyton, tanto en Welles como en Polanski, se define por la lealtad hasta el final y es un personaje que no tiene correlato en Kurosawa. En Welles, de hecho, Seyton encarna no solo la lealtad, sino también servilismo: al final, ya próxima la derrota, se ahorca con la cuerda de la campana de alarma antes de ver vencido a su señor. Asimismo, el Banquo de Welles se muestra en todo momento, como se deja ver por sus gestos y por la entonación de su voz, suspicaz acerca de su antiguo amigo y receloso ante su respuesta ante las profecías, más que el Banquo de Polanski y mucho más que el Miki de Kurosawa, que aparece en todo momento perplejo e ignorante del peligro que lo acecha.

También Kurosawa introduce sugerentes matices: Washizu está delineado con la nobleza del Macbeth original, pero esta se realza aún más. Así, lo caracteriza con una cierta ingenuidad que lo hace más cercano que en las versiones de Welles o Polanski. Asaji, respecto a Lady Macbeth, es un personaje mucho más distante, frío y calculador. Manipula a su esposo no solo con la ambición latente de este, sino, sobre todo, con las dudas que le inspira acerca de la lealtad de Tsuzuki y de Miki, que están apoyadas en hechos reales pero tergiversados, con los que consigue infundirle sospechas y celos: así, Asaji le recuerda que Tsuzuki mató a su propio señor. Además, el papel, diálogo e intención de Lady Macbeth pasa parcialmente en Kurosawa a la anciana hechicera: «*You mortals! Your behaviour is very mystifying. You want something, but act as if you do not want it*» (plano 109), correspondiendo su frase a la de Lady Macbeth «*Art thou afeard / To be the same in thine own act and valour / As thou art in desire?*» (I, 7: 108-10). En contraposición, Polanski presenta a Lady Macbeth como un personaje aniñado, con los caprichos inconscientes característicos de la infancia, femenina, afectuosa y mucho más frágil psicológicamente que sus equivalentes en Welles y Kurosawa.

Y es que el carácter variable más interesante de la obra de Kurosawa es, sin duda, el de Asaji, pues el cambio que experimenta le da un vuelco total. Al principio su actitud es la de un animal quieto pero en tensión y dispuesto a un ataque inminente, y tras el aborto experimenta

un cambio absoluto que la muestra enajenada. No hay una explicación externa que dé cuenta de un cambio tan drástico, pero la cuestión de la pérdida del niño, que suponía su descendencia y, en su cultura, una imprescindible perpetuidad en el poder y continuidad en el tiempo, puede explicar ese total desmoronamiento y cambio absoluto de su carácter calculador y manipulador al de alguien débil, trastornado y extremadamente atemorizado.

Las técnicas para la caracterización de un personaje, explica García Barrientos (2001) pueden ser **explícitas** cuando se llevan a cabo de manera directa, expresa e intencionada, o **implícitas** cuando se producen de manera indirecta o involuntaria o incluso de manera inconsciente o subliminal, por ejemplo por medio de objetos que se asocian a personajes o sus formas de vestirse. Asimismo, pueden ser **verbales** (por la función caracterizadora del diálogo. Además, el soliloquio y el aparte permiten a los personajes autocaracterizarse descubriendo pensamientos íntimos imposibles de revelar en muchas situaciones de coloquio). Pueden también ser **extraverbales** (aspectos paralingüísticos de la ejecución o interpretación de las réplicas de los actores –voz, tono, timbre...– y también signos como los del maquillaje, vestuario, peinado, gestualidad, movimientos y acciones, así como los accesorios, el decorado, la iluminación, la música o los ruidos); **reflexivas** (aquellas en las que el personaje se autocaracteriza); o **transitivas** (un personaje caracteriza a otro en su presencia –el personaje caracterizado se encuentra en escena– o en su ausencia –puede ser antes de la primera aparición del personaje, con la creación de suspense, o después de su primera aparición sin encontrarse el personaje en escena en ese momento–) (173-6).

La gestualidad es, a este respecto, importantísima en la caracterización de los personajes de *Trono de sangre*. Compárense, por ejemplo, los gestos de Miki (siempre templado, algo inexpresivo y mostrando un carácter inocente) con los del descompuesto Washizu (planos 135-139), así como la controladísima inexpresividad de Asaji cuando está persuadiendo a su marido (planos 154-151 y 176), contrapuesta a su rostro de indefensión total en su delirio al tratar de lavar obsesivamente sus manos (planos 483-489). Asimismo, un poderoso contraste se establece entre la voz de Washizu, que casi grita, con la de Asaji, que susurra.



Expresión aterrada de Asaji tratando de limpiar sus manos.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 485.

18.5 Personaje y acción y funciones del personaje

García Barrientos (2001: 182-3) distingue los personajes *sustanciales* de los meramente *funcionales*. Entre estos últimos estarían en la obra analizada, por ejemplo, los guardianes de Duncan (o de Tsuzuki en Kurosawa), que únicamente cumplen una función y no están dotados de ningún rasgo de carácter significativo. Asimismo, el autor distingue la jerarquía, en la que los personajes principales: protagonista, deuteragonista, tritagonista, tetragonista, etc., de los personajes secundarios. En cine hay que considerar, además, a los extras, personajes cuya función reside únicamente en dar realismo a la representación cinematográfica, por ejemplo los **soldados del ejército, los sirvientes...**

Entre las funciones pragmáticas, es decir, las relaciones que se establecen entre los signos y sus usuarios, García Barrientos (2001: 177) contempla en el drama los signos de los personajes dramáticos, y como usuarios al público y al dramaturgo como intención unitaria de la obra, de los que se puede desprender dos clases de función pragmática: la del *personaje-dramaturgo* y la del *personaje-público*. El personaje-dramaturgo puede convertirse bien en *portavoz* de las intenciones ideológicas de la obra, bien en *presentador* del mundo ficticio, bien en un *seudo-demiurgo* que simula crear y organizar el universo dramático. Este *personaje-dramaturgo* encuentra su correlato cinematográfico tanto en las marcas enunciativas que suponen la utilización de la cámara y del montaje, como también en la voz *over* que instauro un narrador, en ocasiones externo a la historia, y en otras personaje integrante de la misma.

18.6 Distancia personal

La distancia temática, explica García Barrientos (2001 : 185) afecta a la concepción misma del personaje dentro de la ficción, y es el resultado de la distancia entre la dimensión del persona ficticia (el personaje) y la persona real (el actor), resultando de ellos personajes con tratamiento *idealizado*, *humanizado* o *degradado*. El teatro, como se ha visto, es un medio particularmente apto para presentar a personajes idealizados o de alguna manera elevados sobre la naturaleza humana por medio del género paradigmático de la tragedia. Pero quizá el fenómeno no consista tanto en presentar a héroes o a seres humanos por encima de su naturaleza cuanto presentar lo humano como concepto, como tema, como objeto central de estudio. Y es que todos esos personajes trágicos están caracterizados, además de por esa elevación bien social, bien moral, por lo que Aristóteles calificaba como *hamartia*, un error trágico, un defecto que los precipita en su destino, concepto aplicable a todo ser humano y con el que todos, como tales, podemos sentir una identificación en mayor o en menor grado.

El cine, como se ha visto, no tolera muy bien la tragedia, que suele convertirse en melodrama o, simplemente, en drama, debido a la concreción de la historia y a la mayor cercanía que ofrece un medio tan afín al realismo. No obstante, existe un paralelismo por el que, si el cine se aviene mal con lo trágico, admite sin ninguna dificultad, como se ha visto, lo épico y también la ciencia-ficción, por lo que el héroe trágico teatral puede encontrar un extraño correlato en el superhéroe que puebla con marcada asiduidad la cartelera cinematográfica. Con este fenómeno se induce al público, quizás, a satisfacer sueños de grandeza y a vivir de forma vicaria la capacidad de superar las limitaciones que la condición humana trae consigo. Es quizá por ello que el subgénero de la ciencia-ficción del superhéroe se dirige especialmente al público adolescente, que ha experimentado por primera vez y de otro modo que en la infancia todo lo que limita su existencia y encuentra en este tipo de ficción una salida imaginaria. Algunas de ellas, no obstante, alcanzan casi las cotas de la tragedia, al contraponer el tratamiento elevado del personaje con esa *hamartia* aristotélica que determina su sufrimiento o su caída, por ejemplo las dos versiones de Christopher Nolan de *The Dark Knight* (*El caballero oscuro*, 2008) o *The Dark Knight Rises* (*El caballero oscuro. La leyenda renace*, 2012). Con el personaje humanizado, en cambio, se anula todo lo posible la distancia y se favorece el ilusionismo y, con él, la identificación con el personaje, y la mayoría de la producción cinematográfica trabaja mayoritariamente con personajes humanizados. No obstante, en el caso de las comedias y parodias los personajes se degradan: esta tipología, al establecer una mayor distancia, favorece el rechazo a la identificación con esos personajes o, lo que es lo mismo, impide la identificación del espectador con ellos. En la comedia y la parodia se suele utilizar ese recurso del tratamiento degradado y, por consiguiente, de la distancia, para explotar tanto la comicidad de los personajes como de las situaciones en las que se les coloca.

En *Macbeth* prima el ilusionismo. Los personajes principales de *Macbeth* son humanos, pero de una condición, sin embargo, que los ensalza sobre la media, tanto por sus cualidades –

extremo valor, extrema crueldad— como por la condición soberana que adquieren. En las tres adaptaciones contempladas, el matiz que ofrece Welles en su tratamiento de los personajes tiende a la idealización: Ross es, así, la personificación del líder cristiano justo y representante de ciertos valores. Kurosawa, en cambio, da un tratamiento muy humanizado a Washizu, mientras que ofrece una visión de Asaji totalmente distanciada y, de alguna manera, idealizada negativamente, presentando las mismas características de inasibilidad y distanciamiento que la anciana del bosque. Polanski, por su parte, da un tratamiento humanizado y muy cercano a sus personajes que propicia en todo momento la identificación.

En cuanto a lo que denomina *distancia interpretativa*, García Barrientos (2001: 204), citando a Octave Mannoni, constata que en teatro se da una identificación doble y privativa del medio que no se presenta en otras formas de espectáculo, y es la de la identificación con el actor como actor y a la vez con el personaje. El actor de cine, en cambio, desaparece de alguna manera tras su papel, y en los casos en que no ocurre así, la interpretación se considera fallida. Es este un punto esencial que diferencia a ambas artes. En teatro se consiente e incluso se reclama una cierta distancia que nos haga conscientes de que el actor está representando un papel, y esto no por otro hecho sino porque el mismo escenario, a pesar de su presencia física, nos recuerda constantemente su carácter convencional. En cine, en cambio, el actor desaparece en el personaje de la misma manera que la escena se transforma en paisaje, arquitectura o decorado sin diferencias con los del mundo real. La convencionalidad que se admite en teatro, que favorece la reflexión temática que presenta la obra a través de los personajes, sería considerada en cine como una violación de la verosimilitud, de la semejanza con lo vivido que pide el medio. Y, aunque este se estilice o exagere con vistas a un expresionismo, este evocará no la convencionalidad del teatro, sino sensaciones oníricas que el espectador puede fácilmente conectar con su propia experiencia en los sueños o con una distorsión de la visión de la realidad que se realiza en aras a resaltar ciertas impresiones subjetivas.

18.7 Perspectiva personal

La perspectiva personal (García Barrientos 2001: 187-9) alude precisamente al caso citado del espectro de Banquo en *Macbeth*: un personaje que solo el protagonista puede, junto con el público, apreciar, mientras que convencionalmente permanece invisible para los demás que lo acompañan en escena. El carácter problemático que presenta en el teatro, medio en que prima la visión objetiva, desaparece en cine, donde se puede mostrar alternativamente la visión de Macbeth con la de los otros personajes y, por tanto, las distintas subjetividades.

Es importante asimismo la distinción que el autor (188-9) hace de los personajes sobrenaturales o maravillosos pero “**objetivos**” en cuanto que pueden ser percibidos por todos los demás integrantes de la escena, con respecto a los mostrados con este tipo de perspectiva, que implica que no todos los personajes presentes pueden apreciarlos, constituyéndose de este modo en visiones puramente subjetivas de uno o más personajes. Este es el caso de las visiones primeras de las brujas o de la anciana del bosque, que pueden ser consideradas en este sentido

objetivas en contraposición a las puramente subjetivas que se dan en las apariciones del espectro de Banquo/Miki o en las segundas visiones proféticas que experimenta Macbeth/Washizu.

18.8 Personaje y significado

También en cuanto al personaje García Barrientos (2001: 189-91) contempla las posibilidades de neutralización, semantización y tematización, que son muy relevantes en la obra analizada. Y en la clasificación en la que he intentado abarcar todos los elementos del contenido, también podrían considerarse los objetos cuando aparecen altamente semantizados o, incluso, tematizados. En ambos casos, normalmente esos objetos adquieren un valor simbólico que es también muy destacado en el *Macbeth* de Shakespeare. Así ocurre con la niebla, omnipresente tanto en el original como en las tres adaptaciones, que se mantienen fieles a esas connotaciones de elemento simbólico que nubla la visión del protagonista y le hace caer en una especie de trampa del destino. Dos autores añaden, además, los caballos como elementos altamente semantizados que representan, bien el pensamiento obsesivo de Washizu en el film de Kurosawa, bien las fuerzas desatadas de lo sobrenatural que afectan incluso al mundo natural en Polanski. El sueño también, como se ha visto, está fuertemente cargado de sentido.

En cuanto a los personajes propiamente dichos, tanto Macbeth como Lady Macbeth adquieren en el original, si no una tematización, al menos sí una marcada semantización. Macbeth encarna al héroe-tirano que se debate entre su nobleza natural y la ambición, y que se inclina finalmente por esta. Su significado es, por tanto, complejo, y en él se aúnan valor, ambición y, sobre todo, las dudas que implican una elección vital. Lady Macbeth, por su parte, adquiere también una compleja semantización con el contraste entre una ambición inconsciente y una fragilidad mental que, combinadas, la conducen a su autodestrucción.

Esos significados se ven matizados de forma muy interesante en cada una de las tres adaptaciones. La relación entre la bruja y Asaji se hace más patente, de manera que se crea entre ellas un paralelismo en posturas y actitudes y una especie de alianza por la cual Asaji se sirve de sus predicciones para convencer a Washizu. Ambas representan, en cierto modo, la conciencia culpable de Washizu, su inconsciente no revelado a sí mismo. Con la frase «*A man without ambition is not a man*» o «*Ambition makes the man*» su feminidad apela a lo masculino (plano 189). En este plano, Asaji se incorpora del suelo al oír el graznido de un pájaro, atribuyéndole el anuncio de que el trono será suyo —«*The cry is from heaven!*», exclama en otro claro paralelismo a la bruja del bosque—. Washizu está en actitud contenida, con una gran tensión, pero de repente la actitud hierática de Asaji vira hacia una gran fuerza y nervio en sus movimientos: coloca a su marido sobre el estrado, proclamando que podría regir la nación, y se postra ante él en un gesto simbólico que figura el mundo ya postrado a sus pies.



Paralelismo entre la gestualidad y actitudes de la mujer del bosque y Asaji.

Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 104.



Trono de sangre, Akira Kurosawa, plano 329.

Las interpretaciones personales más importantes que hace Polanski se refieren a Ross, Donalbain, y su lectura personal del modo de persuasión utilizado por Lady Macbeth, realizada no como en Welles, desde el imperativo, sino en una sugerente súplica. Ross, que en Welles se convertía en un ministro cristiano, en Polanski es el aliado del poder que se une a la matanza de Banquo y su hijo (planos 300-363) y traiciona incluso a su familia –pues Lady Macduff aparece

como su prima— para conseguir agradar a Macbeth (planos 491-493). Sin embargo, cuando Lennox abandona a este convencido de que es un criminal y entrega su medalla, su esperanza de que Macbeth lo honre con el puesto se ve defraudada, por lo que se une a sus antiguos adversarios (planos 537-544). El personaje está caracterizado básicamente por su ambición, el apego al poder y la hipocresía, remarcada fuertemente por el hecho de que es él quien abre la puerta del castillo para que entren los asesinos de Lady Macduff y quien, posteriormente, tras haber cambiado de bando, lleva a Macduff la noticia del asesinato de su familia. Ese apego al poder se muestra, además, por el hecho de ser él quien finalmente corone a Malcolm y lo proclame rey después de que Macduff degüelle a Macbeth (planos 729-732).

En contraposición, el personaje de Seyton adquiere en Polanski una fuerte semantización contrapuesta al de Ross. Así, Seyton es quien permanece fiel a Macbeth hasta el final, incluso perdiendo su vida cuando intenta impedir que los demás, que ya intuyen el fracaso, abandonen el castillo y a su dueño. Si Ross es, en Polanski, el que ama el poder sobre todo, Seyton representa la lealtad hasta el final y la ausencia total de hipocresía.

El personaje del segundo hijo de Duncan, Donalbain, es portador en Polanski también de un importante significado. El hecho de no ser el primogénito y su manifiesta cojera, que remeda la del personaje shakesperiano protagónico de *Richard III*, lo convierten en el sucesor ideal de la ambición que sedujo a Macbeth, de manera que, después de que su hermano, el primogénito Malcolm, es proclamado rey, él se dirige a la cueva de las brujas, en un guiño de Polanski al recorrido cíclico de la historia (planos 740-744).

También la interpretación del personaje de Lady Macbeth que hace Polanski es muy personal. La manera más obvia de representarla es la que ofrece Welles, pero la Lady Macbeth polanskiana encarna sus fantasías sobre la seducción femenina que ya había presentado en *Rosemary's Baby* (*La semilla del diablo*, 1968) y presentaría más tarde en *Tess* (1979) y en *Bitter Moon* (*Lunas de hiel*, 1992): no se trata de una mujer dominante, sino sumisa y muy femenina, y utiliza esas características para la manipulación de su pareja. Es una variante muy interesante que, al igual que Kurosawa, hace una lectura más profunda del subtexto shakesperiano. Banquo representa asimismo, tanto en Welles como en Polanski, la conciencia que Macbeth trata de acallar.

19 CONCLUSIONES

Con la integración de tres categorizaciones —el modelo de Jakobson, el método dramatológico de García Barrientos y el estudio de Martín Algarra sobre el proceso de comunicación—, he distinguido tres elementos diferentes en el teatro y el cine: **elementos subjetivos** (*emisor y receptor*), **elementos objetivos** (*signos, mensajes* —la obra y la película—, *códigos y lenguajes*, así como *canal y contexto*), y **elementos práticos** (*proceso de expresión y de recepción*).

Tanto **emisor** como **receptor** son categorías complejas en drama y cine, y, como tales, incluyen múltiples agentes. Los emisores dramáticos están constituidos por el dramaturgo y, de forma plena, cuando la obra se lleva a escena, por el director teatral, los actores, el escenógrafo y demás equipo artístico. Y si en la obra cinematográfica el orden de creación va desde el guionista hasta el equipo de montaje, la preeminencia que adquiere el director sobre los actores y resto del equipo le otorga una significativa relevancia, de manera que el orden de importancia en función de la creación del sentido y su expresión suele pertenecer al director, al guionista, a los actores y al resto del equipo artístico y de montaje: este, cuando no es solo técnica, sino que representa una voluntad estilística y creadora de significado, se convierte también en uno de los elementos modeladores del sentido, pero en todo caso ha de estar contemplado ya desde las primeras fases de creación. Así, todos estos agentes son, en distintas medidas, los creadores y organizadores de ese significado y su expresión. Los actores, además, no solo interpretan el sentido de la obra, sino que encarnan a los personajes en su propia corporeidad y psiquismo, de forma que simultáneamente los **transmiten e interpretan**.

En una obra cinematográfica, el lector del guion suele ser únicamente un agente encargado de dirimir si este es apto para ser llevado a pantalla, mientras que el espectador de la película, como el de la obra de teatro, representa el receptor pleno. En el cine los ojos del espectador se identifican con el de la cámara, representando esta la voluntad creadora de los autores, mientras que en teatro se identifican únicamente con su propia mirada sin mediación alguna. En teatro, además, esa visión y audición se dan desde una distancia determinada a la escena, que el espectador aprecia con fluidez y sin divisiones; su posición es invariable y, con ella, su ángulo de visión y su perspectiva. En cine, en cambio, esa visión se da desde distancias variables: la escena, fragmentada, se muestra, además, desde distintas posiciones, con ángulos de visión y perspectivas diferentes, y el primer plano se constituye en un elemento expresivo de primer orden que compensa en cierto grado con sus cualidades la ausencia física del actor, presencia que se erige en una de las mayores fuerzas del teatro.

Con el fin de aclarar las cuestiones de la adaptación, he distinguido entre el **plano del contenido** y el **plano de la expresión**, compuestos ambos de **materia y forma**. Respecto a la **materia del contenido**, he compendiado todos los significados que la comunidad humana puede concebir únicamente en **seres y acciones**, puesto todos los conceptos pueden, en último término,

ser reducidos a una de estas categorías. Por otra parte, las **relaciones** que se establecen entre ellos son las que constituyen **la forma de contenido**, es decir, su organización y su forma concreta de conectarse. Por ello, la manera concreta en que los **lenguajes dramático y cinematográfico** organizan su **contenido** y, en consecuencia, su sentido y significado, son los siguientes. Ciertos **seres** –los personajes y, en ocasiones, objetos significativos– realizan o experimentan ciertas **acciones** –aun cuando estas puedan ser simplemente la **acción de desear** o la **acción de hablar**– en un contexto concreto –**espacio y tiempo**–, y estos elementos son organizados formalmente por los creadores de la obra en una **historia** por medio de la cual transmiten unos **temas e ideas**. Así, todo el contenido ideológico de la obra se desprende de la interrelación de estos cuatro elementos y se encarna en ellos, de manera que, así como solemos conceptualizar en imágenes, así una idea, un tema, una intención, se manifiesta en el drama y en el cine a través de lo que les ocurre a unos personajes en un tiempo y un espacio dados. Es decir, que la idea se nos ofrece a través de los personajes y sus acciones, y de esa manera podemos percibirla, entenderla y conectar con ella. Además, **espacio y tiempo** adquieren especial relevancia en tanto que contexto y coordenadas necesarias para la existencia y desarrollo del resto del resto de seres o entidades, formando parte simultáneamente de esas entidades con categoría sónica y su doble cara de **significado** –el **espacio y tiempo diegéticos**–, y **significante** –el **espacio y tiempo representantes** que sirven para la expresión de estos–.

La forma del contenido queda constituida, por lo tanto, por las interconexiones entre **seres y acciones**, así como por las variadas connotaciones que se derivan de esas relaciones. De acuerdo a ello, el modelo actancial de Greimas no suele ser objeto de cambios sustanciales ni en su par principal, ya que organiza la materia del contenido, y cualquier cambio en la direccionalidad del Sujeto hacia el Objeto alteraría el significado de la obra original.

En cuanto al **plano de la expresión**, tanto el teatro como el cine son **lenguajes** cuya complejidad responde a la pluralidad de materias de expresión y, por lo tanto, de lenguajes que se aglutinan en su formación (**imagen, lenguaje hablado y escrito, música y ruidos**), los cuales se combinan para crear significados no solo sintagmáticamente, sino también paradigmáticamente. A su vez, esas distintas **materias de expresión** se organizan en múltiples **códigos** que son los que constituyen la **forma de la expresión**. Por eso, el hecho de que no exista un signo teatral o un signo cinematográfico como unidad mínima no quiere decir en absoluto que no existan multitud de signos teatrales y cinematográficos, sino que no pueden considerarse como las unidades mínimas de tales lenguajes. Así, sus unidades mínimas son las de los distintos códigos que los integran y, por tanto, tanto teatro como cine constan de multitud de unidades mínimas: una unidad mínima proxémica es, por ejemplo, una distancia entre dos personajes; una cinésica, un gesto; una prosódica, una entonación; una de la angulación de la cámara, un contrapicado; una del montaje, un fundido; una de la escenográfica dramática, la caída del telón; una cromática, el color de un vestido, y así sucesivamente.

La **materia de expresión cinematográfica** experimenta en la adaptación cambios inevitables, y depende para su transformación de la mediación introducida por la cámara, que

representa la intención artística y creadora del guionista o del director y que determina que el espectador observe no los cuerpos de los actores o los objetos, acciones, tiempos y espacios, sino todo ello transformado por la cámara y proyectado en una pantalla por el canal de las ondas electromagnéticas en el caso de la imagen, y grabado por micrófonos y emitido posteriormente por altavoces en ondas mecánicas longitudinales en el caso del sonido. Por su parte, la **forma de la expresión** en el teatro, constituida por los **códigos dramáticos específicos**, se traduce en la adaptación a los **códigos cinematográficos específicos**. Los **códigos dramáticos específicos** son los de las acotaciones, los de la representación y los del **feedback**, mientras que los **códigos filmicos específicos** son los de la cámara –encuadre, escala de planos, angulación, movimientos y subjetividad–, además de los que provienen de la fragmentación de las tomas y que conforman los códigos del montaje. En cuanto a los **códigos no específicos**, el **código lingüístico oral** es muy importante tanto en teatro como en cine y, estrechamente unido a él, el **prosódico**, el **cinésico** y el **proxémico**, que habitualmente experimentan variaciones considerables en la adaptación cinematográfica debido al distinto tipo de interpretación y tratamiento del sonido y del espacio. Por su parte, los **códigos extralingüísticos –lógicos, sociales y estéticos–** pueden ser conservados sin variaciones, aunque, como en cualquier puesta en escena teatral, es habitual que adquieran matices en ocasiones significativos.

Pero la significación propia de los lenguajes dramático y cinematográfico es peculiar, pues si lo propio de un lenguaje es mediatizar la significación con algo distinto a la cosa significada, en ellos la significación y lo significado son, en muchos casos, una misma cosa: lo representante se identifica con lo representado en el caso de los actores/personajes, lugares reales/ficticios, etc., y esto ocurre así en todos los demás signos icónicos. En ambas artes, sin embargo, coexisten, junto a los icónicos, códigos no icónicos o no necesariamente icónicos –lingüístico, retórico, **narrativo, de montaje...**–, y en esos casos el significado queda sustituido por un significante establecido arbitrariamente. Sin embargo, los signos icónicos son preeminentes en ellas, pues no solo hay que incluir los signos icónicos visuales, sino también los sonidos que emiten los personajes o los ruidos que proceden de los objetos, así como las acciones y los sucesos de la historia y el tiempo y el espacio que se desdobl原因 en su doble cara de representantes y representados. Así, los signos lingüísticos hablados son, en ese primer término, icónicos (reproducen un diálogo ficcional) y, en un segundo término, signos pertenecientes al código lingüístico oral, en su mayor parte con una relación meramente arbitraria y convencionalizada y sin rasgos icónicos. Hay que matizar, sin embargo, que en el caso del cine nos encontramos no con una identificación de significante-significado, sino que la mediación de **la cámara transforma a la materia del significante (actor, objeto, espacio...) en una imagen**, siendo esta la que **representa al significado (personaje, objeto diegético, espacio diegético...)** ante el espectador, constituyéndose así en signos tanto icónicos como indiciales.

Semióticamente, por tanto, hay dos cuestiones fundamentales que distinguen al cine del teatro. En primer lugar, la **materia de la expresión**: en teatro, los actores están presentes físicamente ante el espectador, mientras que el cine nos da una imagen icónica e indicial

trasladada a la bidimensionalidad, con parecido cromático debido al paso de los colores pigmento a los colores luz o a la opción del blanco y negro, y con la impresión de movimiento y de tridimensionalidad debidas a los juegos de perspectiva y a la visión estereoscópica—. En segundo, la *forma de la expresión*, en la que se da una traslación de los *códigos específicos dramáticos* a los *códigos específicos cinematográficos*, y a una importante matización de los códigos asociados al lingüístico oral, es decir, de la *prosodia*, la *cinésica* y la *proxémica*, debidos a la distinta utilización del sonido y el espacio en el cine respecto del teatro.

Por lo general, todas las *acotaciones dramáticas* de la obra teatral se trasladan al guion literario con sus propias peculiaridades y se materializan en la película como lo hacen en la representación teatral. Pero la especificidad del cine no determina tanto lo que hacen los personajes, sino la forma en que todo ello se muestra. Así, los *códigos de la cámara* y del *montaje* implican en primer lugar, con el encuadre, qué parte de la *mise-en-scène* se mostrará al espectador, en contraposición al teatro, que se puede contemplar en su totalidad y fluidamente; el uso de diferentes ángulos (normal, picado o contrapicado) desde el que filmar los objetos y la perspectiva desde la que se observan; y las distancias variables desde las que se ofrecen las escenas, con la posibilidad de utilizar primeros planos con una fuerza expresiva máxima, así como el uso del blanco y negro y otras manipulaciones cromáticas portadoras de sentido. Asimismo, la fragmentación de la escena en planos adquiere en el arte cinematográfico una gran importancia, y su ensamblaje por medio del montaje desempeña un papel fundamental, con la posibilidad de unir en un orden sucesivo las tomas para formar una serie ordenada creando el ritmo de las imágenes y el proceso de encadenamiento de ideas, posibilidad que el teatro mantiene solo en la escritura y orden de la representación. De acuerdo con los resultados de la mediación de la cámara, además, el cine presenta una poderosa ventaja respecto del teatro de mostrar el mundo desde puntos de vista inverosímiles y, aún más importante, desde los puntos de vista de los personajes, estando esta característica relacionada con la *perspectiva cognitiva, emocional e ideológica*, que afecta al fenómeno de la *identificación*, tan íntimamente ligado a la *catarsis*. La diferencia semiótica principal entre teatro y cine queda, pues, determinada por una instancia mediadora —el ojo y la mediación de la cámara— que “transforma” tanto la materia de la expresión como su forma constituyente.

En base a las categorizaciones efectuadas he elaborado una clasificación de los diferentes tipos de adaptación dependiendo de los elementos conservados o transformados. Distingo así, en primer lugar, el *teatro filmado*, que introduce únicamente la mediación de la cámara con su intrínseca mirada subjetiva, pero sin sus códigos específicos ni más variaciones respecto al medio teatral que un montaje que puede reducirse al mínimo. En segundo lugar, la *adaptación fiel, integral o representación mimética*, que introduce, además de esa mediación, los códigos propiamente cinematográficos del encuadre, la escala y la planificación, la fragmentación de los planos, la angulación y los movimientos de cámara, además de los posteriores códigos del montaje con sus distintos tipos de transiciones y el predominio del montaje sintético o del analítico; pero conserva, sin embargo, el estilo de los diálogos, el contexto, los personajes, los

temas, la simbología, el modelo actancial básico y el argumento. Ejemplos de este tipo de traslación los constituyen los *Macbeth* de Orson Welles y de Roman Polanski. En lo que se puede denominar simplemente *adaptación*, *adaptación libre* o *ilustración* se conservan los temas, el modelo actancial básico, el argumento, la simbología y el desenlace, pero experimentan variaciones, bien el contexto, los nombres propios vinculados a este, el estilo del diálogo (el verso se prosifica o los diálogos se acortan considerablemente), o el punto de vista, o bien todos ellos simultáneamente, como en *Trono de sangre*, de Akira Kurosawa. La *parodia* o *adaptación paródica* representa sobre todo un cambio en el tono de la obra, normalmente también en la caracterización de los personajes y el diálogo, y con frecuencia en el desenlace, que se modifican en orden a obtener efectos humorísticos. Los nombres, sin embargo, suelen permanecer sin alteraciones para mantener la referencia al original y resaltar la variación cómica, como en *Young Frankenstein (El jovencito Frankenstein, 1974)*, de Mel Brooks.

La obra dramática comparte con el guion cinematográfico su ser proyectivo, y, aunque registrados ambos en código lingüístico escrito, su destino es materializarse en la representación teatral o en la que dará lugar al rodaje. Pero la diferencia más notable es la apreciable preeminencia del diálogo y la sobriedad en las acotaciones *dramáticas* y *escénicas* en la obra de teatro, puesto que en escena habrán de concretarse, la mayoría de las veces, de forma convencional, metonímica o altamente estilizada. Al poder recibir en cine un tratamiento realista, con la posibilidad de la expansión espacial a multitud de escenarios, se transforman en el guion cinematográfico en descripciones más extensas. Y son principalmente dos características —el diálogo y el tratamiento del espacio— las mayores dificultades que debe afrontar una adaptación. Porque si en teatro el tema se transmite predominantemente a través de una acción que es básicamente deseo de alcanzar una meta expresada en la interrelación verbal entre los personajes, en cine ese tema ha de mostrarse preferentemente a través de esos personajes incardinados en circunstancias concretas y con un mayor peso de lo visual, de manera que la palabra debe insertarse en la composición de la imagen para acrecentar acústicamente su efecto visual y fundirse en ella de la misma manera que la persona se amalgama con el espacio que la alberga. Por ello, la tendencia general en la adaptación de una obra versificada es, bien prosificar el verso, bien naturalizarlo de forma que, conservando su musicalidad y su ritmo, no desdiga de un habla plausible. Así ocurre en las versiones de Welles y Polanski, que acortan y naturalizan el *blank verse* shakesperiano, mientras que Kurosawa lo transpone a una prosa muy concisa. Prosificación o naturalización del verso son, pues, las dos principales opciones en este tratamiento de la poesía, aunque existe una tercera, que es la de potenciar su efecto distanciador y poético.

Por otra parte, el tipo de *suspensión de incredulidad* que acepta el espectador teatral, con el acuerdo implícito de ciertas convenciones —escenas antirrealistas, monólogos, soliloquios, **espacio convencionalizado o metonímico...**—, no se da en el cine, que suele reclamar una impresión de realismo mucho mayor. Y es que, en lo que se refiere al plano de la expresión, y también como generalidad, si el teatro puede ser considerado como *el arte de la palabra* que

transmite el poder de lo imaginario, el cine es *el arte de la imagen* que otorga a esta todo su poder sugestivo.

El *espacio representante* (el real de la función teatral) encarna al *espacio representado* (el ficticio de los espacios de la historia), resultando de esta relación el elemento propiamente sígnico, el *espacio dramático*. Pero ese *espacio representante* se desdobra necesariamente en la obra cinematográfica en dos distintos conjuntos de temporalidades: el *espacio del rodaje* (el real en el que tiene lugar la filmación), y el *espacio de la proyección* (aquel en que se da el visionado de la película), mientras que el *espacio representado*, como perteneciente al *plano del contenido*, suele mantenerse sin alteraciones en la adaptación. El resultando del encaje de ese espacio representado en el espacio del rodaje y de la proyección da como resultado el conjunto de elementos sígnicos espaciales que componen el *espacio cinematográfico*, es decir, el propio de la película.

Como se ha visto, las posibilidades en cuanto a la concreción de las localizaciones diegéticas espaciales, que en la expresión teatral han de ceñirse al limitado escenario, pueden permitirse ser totalmente naturalistas en cine o, aun cuando se opte por un estilo simbolista, expresionista, etc, cuenta en todo caso con todos los elementos necesarios para hacer uso de un espacio *icónico realista*. A diferencia del espacio dramático, el espacio cinematográfico adquiere una gran ductilidad, pues la llamada *geografía ideal* es en muchos casos un constructo inexistente creado en la mente del espectador por medio de distintos planos ensamblados en el montaje. A estos procedimientos se suman, además, los tratamientos de manipulación del espacio por medio de las capas o cromas y, de manera aún más señalada, por los métodos digitales. Pero, aunque distinto del real, el *espacio cinematográfico* se rige por las mismas reglas que imperan en la realidad. Asimismo, si el teatral es un espacio fluido, este da paso en cine a una fragmentación introducida por la planificación por medio del montaje, fácilmente manipulable por distintos procedimientos, siendo la digital una de sus formas actuales más destacadas. Esta posibilita la creación de escenarios futuristas, simbólicos o fantásticos de singular belleza y creatividad, multiplicando aún más las posibilidades en cuanto a concreción de localizaciones. Y, si el actor escénico puede manipular el espacio, el actor cinematográfico, en cambio, forma parte intrínseca de ese entorno manipulado. La estructura espacial en la película, además, varía considerablemente, pues si el cine *suele* introducir una mayor fragmentación temporal, prácticamente *siempre* introduce una marcadamente mayor fragmentación espacial: la *mise-en-cadre* determina en cada momento qué parte del espacio se mostrará, algo imposible en teatro, que exhibe siempre la escena como un todo y no la fragmenta en las mil posibilidades que permiten los distintos encuadres y planos cinematográficos.

Sin embargo, la llamada *ubicuidad* del espectador cinematográfico es, en realidad, únicamente una pretendida ubicuidad, pues si contemplamos la escena desde dentro o desde puntos de vista insólitos, esa visión está en todo caso dirigida y controlada por lo que el realizador quiere que veamos y por la forma en que nos lo muestra. No podríamos en ningún caso, haciendo uso de una ubicuidad real, escoger un punto de vista concreto o ver la reacción de

un personaje o un punto muerto de la escenografía que nos intriga: la mano que mueve la cámara y el ojo que mira tras ella habrán elegido en cada fotograma qué tipo y forma de perspectiva visual se mostrará a nuestros ojos, qué personaje se presentará a nuestra mirada y desde qué ángulo, lo mismo que la información que nos será negada. La ubicuidad del espectador en cine se trata más bien, por tanto, de una mirada dirigida por la intención creadora del guionista y el director.

Como puede deducirse de las marcadas diferencias entre ambas artes, el espacio y su tratamiento constituye una de las diferencias más en la adaptación cinematográfica, que suele experimentar grandes variaciones, pues el cine permite una multiplicación de escenarios que suelen recibir un tratamiento realista. En los ejemplos considerados, aunque Welles opta por presentar un espacio convencional y metonímico, tanto Kurosawa como Polanski lo concretan realísticamente, recreándose este último, además, en la minuciosidad de los detalles que ofrecen matices deducibles del original. Además, en el cine los personajes se incardinan y funden con ese espacio que los alberga, mientras que en teatro el actor se erige como el único agente que lo manipula, al tiempo que destaca poderosamente sobre él como el elemento principal, mientras que en cine, en cambio, pertenece a este mismo espacio manipulado. Sin embargo, no son estas características las más específicas del medio, sino esa fragmentación en planos que permite la visualización de detalles significativos, primeros planos de los rostros de los personajes y, en particular, la subjetividad que impele a la identificación. Esta identificación, que se puede conseguir en teatro por medio de los procedimientos estructurales de la elección del protagonista, el orden de las acciones y el desenlace, queda determinada poderosamente en cine por la introducción de la cámara subjetiva, que ocasiona automáticamente una **identificación sensorial primaria** que es la base para la **identificación secundaria**.

Además, en el drama el espacio escénico está unido y de alguna manera enfrentado al mismo espacio de recepción del público, dándose una coincidencia temporal entre ambos, circunstancia que en cine se disocia debido a la mediación de la cámara: los espacios de los actores cinematográficos (sets de rodaje) y los del público (sala o lugar público o privado de la proyección) se bifurcan, y no se puede establecer entre ambos una relación de integración, sino únicamente de oposición. Y es que la mediación de la cámara separa al actor del espectador, y solo por medio de la proyección se unen artificialmente sus tiempos y sus espacios en un momento y lugar determinados, cuando la proyección y visionado presentifica al actor ante el espectador, aunque solo en la imagen de su corporeidad y en la grabación reproducida de su voz.

El espacio ocupado por los cuerpos de los actores sufre modificaciones en la adaptación, pues el actor se desenvuelve en cine en un decorado la mayor parte de las veces realista, y las reglas de relación con él son las que rigen en la vida real y no las convencionalizadas que se instauran en la escena. La expresión, compuesta por los elementos dinámicos de la mímica, los gestos, los movimientos, tiende también a naturalizarse, lo mismo que la apariencia, constituida por los elementos estáticos del maquillaje, el peinado, el vestuario. También la música, los ruidos y los efectos sonoros suelen tener un tratamiento distinto en el cine: la banda sonora, es

decir, la música tanto vocal como instrumental compuesta para una película para potenciar emociones en la recepción, suele ser básica, mientras que tradicionalmente no lo es en una representación en escena.

El espacio teatral es centrípeto (tiende a agrupar el mundo en su microcosmos), mientras que el espacio cinematográfico es centrífugo (implica que la representación de su microcosmos se abre a un macrocosmos que no se muestra, pero se insinúa siempre presente). Así, en cualquier representación teatral de *Macbeth* observamos como espectadores un mundo que parece cerrarse en sí mismo y que favorece la abstracción del personaje y del tema: el decorado no importa, es solo el soporte en el que las pasiones humanas se desarrollan, necesario, pero en muchas ocasiones irrelevante. Se procede, así, desde una conceptualización del ser humano que el espectador contempla en su generalidad, abstrayendo ciertos temas y cualidades. Las adaptaciones cinematográficas, en cambio, adquieren una concreción que nos remite al mundo real en que vivimos. Ya no hay abstracción, sino concreción, sobre todo concreción espacial. Quizá por ello la fuerza de la versión de Welles, a mitad entre lo específico teatral y lo específico cinematográfico, es que el espacio conserva ese carácter de mero soporte en ocasiones y de espacio simbólico en otras. Esta característica hace de la suya la versión más teatral y, por ello, la más arriesgada, pero al mismo tiempo la que tiene más capacidad de abstraer a los personajes y a los temas de sus circunstancias concretas. De forma opuesta actúan Kurosawa ni Polanski, en cuyas versiones los espacios cobran una gran importancia y realismo y donde se hace uso de lo específico cinematográfico: la incardinación del personaje en su entorno, de manera que el tema se concreta en una vida y unas circunstancias definidas y de una forma naturalista.

Son también elementos importantes de la *forma de la expresión* la trama, la estructura de la historia y la gradación de la información facilitadas al receptor, que se muestran principalmente en la *organización temporal*. El *tiempo representante* (el real en el que tiene lugar la función teatral) encarna el *tiempo representado* (el ficticio de la historia representada) dando como resultado el elemento propiamente signico, el *tiempo dramático*. En cine, ese *tiempo representado*, al ser parte del *plano del contenido*, puede permanecer inalterado, pero el *tiempo representante* se desdobra necesariamente en dos temporalidades distintas: el *tiempo del rodaje* o *filmación* (el real en el que tiene lugar la filmación y que es predominantemente el tiempo del actor), y el *tiempo de la proyección* (aquel en que tiene lugar el visionado de la película, y que es predominantemente del espectador, que percibe en su “aquí y ahora” ese ya lejano tiempo actoral a través de la proyección de su imagen). Del encaje del *tiempo representado* en el *representante* resulta la categoría propiamente signica, es decir, el *tiempo cinematográfico* o *filmico*, que se elabora por los procedimientos propios del cinematógrafo y es el propio de la película. Este *tiempo cinematográfico* se opone al *tiempo dramático* en su considerablemente mayor manipulabilidad y su tendencia a la fragmentación: lo requiere así el mismo medio, en el que difícilmente se sostendrían largas escenas o un solo acto en un único cuadro y una única escena donde actúe un solo personaje, perfectamente factible en el teatro. Además, la posibilidad de continuos *flashbacks* o *flash-forwards* otorga a ese tiempo

cinematográfico una flexibilidad máxima. También *el orden cinematográfico* se distingue claramente del dramático objetivo; y es que en cine, la mediación de la cámara le otorga una ductilidad que permite hacer vertiginosos saltos y, por medio del montaje, ordenarlos en la forma en que adquieran un sentido determinado.

Las tres versiones analizadas hacen un uso diferente de los procedimientos específicamente fílmicos en cuanto al tiempo: Welles utiliza la profundidad de campo y largas secuencias que rememoran una obra de teatro, aunque dotándola de la especificidad cinematográfica, mientras que la versión de Kurosawa se distingue por su tendencia a la concentración temporal, y Polanski por la de mostrar patentemente lo que la obra original solamente sugiere. Además, el cine tiene la capacidad de realizar vertiginosos saltos temporales hacia el pasado o hacia el futuro, de ralentizar o acelerar la acción con efectos dramáticos o estéticos e, incluso, de mostrar simultáneamente en un encadenado dos temporalidades muy distintas estableciendo entre ellas relación simbólicas o temáticas, con, por ejemplo, recuerdos, sueños o deseos de los personajes mostrados simultáneamente a su presente.

Los *personajes*, pueden mostrar matices muy interesantes en las adaptaciones, pero, más importante que esa concreción en las caracterizaciones, que también pueden tener lugar en la representación teatral, es el tratamiento específico que reciben en el cine lo que distingue ambos lenguajes. En primer lugar, el número de actores, que es o al menos puede ser en cine considerablemente mayor que en teatro, y en segundo, el diferente tipo de actuación debida a las mediaciones introducidas por la cámara y el micrófono. La posibilidad que dan los primeros planos de percibir el más mínimo gesto de los actores determina una actuación distinta que debe ser modelada y controlada en todo momento por el director cinematográfico, adquiriendo este una importancia máxima. Además, en teatro el ritual de los ensayos antecede a la representación, precedida asimismo por el ceremonial de los preparativos, el maquillaje, la **salida a escena, la representación, los saludos...** En cine, en cambio, la interpretación se efectúa con constantes interrupciones y en un orden no lineal determinado por la producción para optimizar el tiempo y minimizar los costes. Además, el actor cinematográfico actúa en ocasiones sin la presencia física del interlocutor, por lo que el criterio del director se vuelve imprescindible. Este establece también de manera determinante la relación del actor con la escena, porque el tratamiento del espacio opera de forma totalmente diferente que en el teatro, que permanece el mismo salvo por los limitados cambios de escenografía.

Asimismo, la diferente forma de comunicación de la voz del actor genera en ambas artes un tipo de interpretación diferente: en cine se capta por micrófonos y, posteriormente, la voz del actor se amplifica en el estudio para sonorizarla, lo cual permite modularla sin forzarla, mientras que el actor teatral debe proyectarla para llegar hasta los espectadores más alejados. En cine, además, esa voz puede ser posteriormente doblada o manipulada en el estudio. Por otra parte, el actor de cine se funde con el espacio cinematográfico, al contrario que el de teatro, donde sobresale como único elemento vivo y mutable del espacio escénico: y así, si la proximidad del actor teatral es con su público, la del actor cinematográfico es con su entorno.

Por otra parte, a la tridimensionalidad del teatro se opone la bidimensionalidad del cine, pero esta adquiere cualidades que en algunos aspectos la hacen superior, como el movimiento que introduce la cámara y que se añade al movimiento de los actores, los lugares insólitos desde los que puede filmar o fingir que se filma, la posibilidad del primer o primerísimo primer plano y la perspectiva desde la que se rueda, que puede, además, identificarse con la visión de algún personaje, provocando la identificación primaria y secundaria.

En cuanto a las diferencias para la creación del personaje, el actor de teatro pinta a grandes rasgos buscando una impresión general, mientras que el actor fílmico comienza con pequeños detalles buscando los rasgos ocultos. El detalle al que hay que llegar en la caracterización en cine es máximo; y, aunque esos detalles deben cuidarse también en teatro, difícilmente podrían afectar negativamente a la recepción si el espectador no puede percibirlos. En cine, además, es más alcanzable el realismo dado cómo se plantea el proceso de producción, ya que se pueden realizar muchas tomas de una misma escena que, una vez grabadas, permanecen inalterables y listas para ser combinadas en el montaje, al contrario que las siempre repetidas pero nunca idénticas representaciones escénicas. La función del director, la realización y montaje, por tanto, adquieren una gran relevancia en el arte cinematográfico debido a la mediación y, en ocasiones, a la íntima proximidad de la cámara. Además, los efectos que produce la actuación del actor se derivan sobre todo de las indicaciones del director y de los efectos de las leyes de la pragmática observados en el experimento de Kuleshov, por el que se da una transferencia de las sensaciones que el espectador experimenta como efecto de esa inevitable identificación. En contraposición, la interacción del actor teatral con su audiencia permite que esta pueda influir positiva o negativamente en la actuación con sus distintas reacciones.

En teatro se consiente e incluso se reclama una cierta distancia que nos haga conscientes de que el actor está representando un papel, y esto porque el mismo escenario, a pesar de estar físicamente ante nosotros, nos recuerda constantemente su carácter convencional. En cine, en cambio, el actor desaparece en el personaje de la misma manera que la escena se transforma en paisaje, arquitectura o decorado sin diferencias con los del mundo real; y, aunque se estilice o exagere con vistas a un expresionismo, con ello se evocará no la convencionalidad teatral, sino sensaciones oníricas que el espectador puede fácilmente conectar con su propia experiencia en los sueños o con una distorsión de la realidad que resalte impresiones subjetivas.

Los textos escritos (texto dramático o guion literario), apenas darán más que unos trazos que definan físicamente al personaje, característica que responde a la necesidad de ser encarnados posteriormente en personas reales, los actores, pues una descripción excesivamente detallada impondría demasiadas restricciones a la hora de efectuar su elección. Se opone a ello, sin embargo, la posibilidad que poseen ambas artes de lograr una notable transformación mediante el maquillaje escénico, el maquillaje de caracterización –que puede ser altamente especializado– e incluso el maquillaje llamado FX, que instala prótesis de distintos materiales modificando sustancialmente la fisonomía. En cine, además, existe la posibilidad de la

manipulación digital, que abre aún más posibilidades para la transformación física y que llega en ocasiones a simular variaciones notables de edad. No obstante, en el guion cinematográfico suele haber una mayor concreción de esas características físicas, tanto por ese mayor poder de manipulación sobre el aspecto físico de los actores como por las mayores posibilidades de elección en los *castings*. Y, si el actor escénico actúa sobre todo hablando, en cine normalmente la acción se diversificará y convertirá más en movimiento, acciones y, sobre todo, recomposición de estas por medio de la planificación y del montaje.

El teatro es un medio particularmente apto para presentar a personajes elevados sobre la naturaleza humana por medio del género paradigmático de la tragedia; en cine, en cambio, esta puede convertirse en melodrama o, simplemente, en drama, debido a la concreción de la historia y a la mayor cercanía que ofrece un medio tan afín al realismo. No obstante, existe un paralelismo por el que, si el cine se aviene mal con lo trágico, admite sin ninguna dificultad lo épico y la ciencia-ficción, por lo que el héroe trágico teatral puede encontrar un extraño correlato en los personajes épicos y en los superhéroes. Con el personaje humanizado, en cambio, se anula todo lo posible la distancia y se favorece el ilusionismo y, con él, la identificación con el personaje. La mayoría de la producción cinematográfica trabaja con esta tipología de personajes, aunque en las comedias y parodias los personajes se degradan, puesto que esa mayor distancia explota su comicidad y la de las situaciones en las que se les coloca.

Particularmente interesante es la cuestión de la identificación y empatía. Puede observarse que muchas obras incorporan **una gradación en la escala de “bondad/maldad” por la cual se favorece la identificación con personajes que, aunque presenten cualidades negativas, también posean otras que se realzan por medio del contraste con otros personajes más caracterizados aún más negativamente**. Sin embargo, e independientemente de esta escala ética, quizá la cuestión del protagonismo provoca una identificación automática, involuntaria e inconsciente en el espectador, que no puede evitar sentir el mundo y los acontecimientos ficcionales **desde el punto de vista** y, por tanto, desde los intereses, deseos y afectos de ese personaje protagonista. Esta perspectiva estructural, es decir, el hecho del protagonismo o la relevancia del personaje incita, por ello, inevitablemente a una **empatía e identificación**, a la que el espectador solo puede resistirse cuando este se presenta de forma abiertamente antipática o desprovista de cualquier característica positiva, o cuando los virajes estructurales favorecen paulatinamente la identificación sensorial, afectiva e ideológica con otros personajes.

Los personajes principales de *Macbeth* son humanos, pero de una condición, sin embargo, que los ensalza sobre la media, tanto por sus cualidades —extremo valor, extrema crueldad— como por la condición soberana que adquieren. En las tres adaptaciones, el matiz que ofrece Welles tiende a la idealización: Ross personifica al líder justo representante de valores cristianos, mientras que Polanski hace de este personaje una lectura antitética, presentándolo como un advenedizo apegado al poder. Kurosawa, en cambio, da un tratamiento muy humanizado a Washizu e introduce sugerentes matices: la nobleza del personaje original queda aún más realzada, apareciendo como una víctima en manos de Asaji, quien adquiere una

caracterización más distante, fría y calculadora que la Lady Macbeth shakesperiana y se muestra idealizada negativamente. Ella utiliza no solo la ambición que anida en Washizu, sino también las dudas sobre la lealtad de Tsuzuki y Miki basadas en las luchas intestinas por el poder en el Japón feudal, presentando, además, las mismas características de inasibilidad y distanciamiento que la anciana del bosque. Polanski, por lo general, otorga un tratamiento humanizado y muy cercano a sus personajes que propicia en todo momento la identificación.

Por otro lado, la estructura de la obra original y de sus adaptaciones, que nos coloca en una identificación necesaria con su protagonista desde el principio, sufre, sin embargo, un claro y radical viraje en la escena tercera del cuarto acto del texto shakesperiano. Colocándonos estructural y, por tanto, afectivamente, en la posición de las víctimas del protagonista, cuyo sufrimiento se muestra brutalmente, la identificación afectiva que experimenta el espectador se traslada desde el personaje protagónico hacia Malcolm y, sobre todo, hacia Macduff, consiguiendo que el final trágico sea percibido en su esencia de justicia poética, asociándose este final a una experiencia catártica de purgación de las pasiones. En relación a la perspectiva estructural y sus manipulaciones, es reseñable el poder que adquiere el desenlace de una historia para marcar definitivamente su sentido ideológico. En efecto, el mensaje o sentido está en la mayoría de las ocasiones supeditado a la resolución escogida por el autor o los autores, pues es ese final el que viene a dar la razón a un personaje (por ejemplo a Malcolm y a Macduff en *Macbeth*) para quitársela a otro (al mismo Macbeth). Así, como recurso ideológico, el desenlace es quizá el instrumento más poderoso y representa la conclusión que se pronuncia en una discusión o en un debate, **la que lo cierra y concluye. Esa “última palabra” que, en definitiva,** ha escogido el autor para culminar todo el proceso significativo y ese sentido que quiere comunicar con el universo que ha creado en su obra. Tanto la perspectiva estructural como la afectiva determinan, pues, cuestiones tan complejas como la identificación y la catarsis.

Ni el tiempo ni el espacio ni el personaje diegético, es decir, ninguno de los elementos representados y, por tanto, pertenecientes al plano del contenido, suele sufrir grandes modificaciones en la adaptación. Así, en su *Macbeth*, William Shakespeare nos sitúa en la Edad Media, y esta localización temporal se sigue fielmente en las tres versiones, con el matiz en Kurosawa de trasladarlo espacialmente al Japón medieval, mientras que tanto Orson Welles como Roman Polanski conservan la Escocia del original. Tampoco los personajes principales ni los roles que adquieren varían en las adaptaciones, que solo hacen lecturas sustancialmente distintas en personajes secundarios como Ross, Duncan o Donalbain. Son los elementos representantes, es decir, los pertenecientes a la forma de la expresión, los que sí adquieren diferencias fundamentales: así, Kurosawa caracteriza su tiempo cinematográfico por condensar al máximo la atención en la acción principal, de manera que los detonantes o consecuencias de ella se resumen en escenas narradas, mientras que Welles sigue esta condensación basándose en el montaje en profundidad de campo, deudor de su herencia teatral, y en Polanski, por el contrario, destaca una tendencia a hacer presente el tiempo elidido en el original para mostrarlo patentemente en una consciente intención de mostrar en toda su crudeza los sangrientos

acontecimientos que tienen lugar en la obra. Su tratamiento del tiempo, por ello, se pone al servicio de un realismo extremo que se recrea en la crudeza de la violencia y sus efectos sobre los seres que habitan la obra: así remarca las implicaciones que conllevan sus decisiones y los profundos significados en la misma naturaleza externa de las cosas. También la mayor proximidad que se da en cine con el entorno real se manifiesta de forma singular en Polanski, que decidió filmar su versión en escenarios de la misma Escocia donde Shakespeare situó la escena, mientras que en la representación teatral la proximidad que prima es la del actor que encarna al personaje con su público.

En la adaptación del teatro al cine se parte de un sistema semiótico, el dramático, para llegar a otro distinto, el cinematográfico, de modo que, si el concepto clave en una traducción es la conservación del significado, en la adaptación artística puede considerarse también la conservación de una apropiada traslación de aspectos formales significativos, de manera que se trata de obtener un resultado análogo al que resulta del uso de los medios específicamente dramáticos –el valor de los diálogos, la primacía del tema, el tratamiento sintético del espacio y la presencia de los actores–, mediante recursos específicamente cinematográficos –los códigos que se derivan de la mediación de la cámara y el montaje–.

En cuanto al *proceso de expresión*, el primer paso que realizan los creadores de una obra –sea esta una obra de teatro o una película– es la *selección* de la *materia del contenido*; la segunda, su *organización*, que determinará el significado final de la obra, da al *contenido* su *forma* constituyente y representa una ordenación de las interrelaciones de los elementos en una *forma* determinada. La *actuación* –ya de lleno en el *plano de la expresión*–, con las concreciones escenográficas y actorales, tendrá lugar en las dos artes, y en el cine, simultáneamente a esta fase, el *rodaje* o *filmación*. La última etapa de este, el *montaje*, representa el gesto fundador del discurso y ha de estar considerada desde el mismo principio del proceso, pues esa ordenación atañe de lleno a la *forma del contenido*.

En el *proceso de recepción*, por su parte, el *receptor* pasa desde un inicial estadio de la *percepción de los estímulos* para llegar a una *interpretación*, pasando por el estadio intermedio del correcto desciframiento e inteligencia de los sistemas tanto denotativos como connotativos de la obra. Tanto por las teorías de la recepción como por los resultados de la encuesta incluida en su totalidad en el Anexo en el CD se pueden deducir algunas diferencias con respecto al medio empleado. Así, el contraste más notable lo supone la capacidad del cine de implicar emocionalmente al espectador, con un valor de 8,73 sobre 10, mientras que el menor valor en cuanto a la implicación vital lo representa el teatro, con una media del 6,56 sobre 10. La literatura, por otro lado, tiene el valor máximo en cuanto al grado de implicación intelectual, con un 9,2 sobre 10 que representa el máximo de todas las medias registradas. Estos valores coinciden con los aspectos teóricos, pues la subjetividad que incorpora el cine apela directamente a lo emocional, mientras que el teatro efectúa ese papel distanciador. Concluyo, por tanto, que en cuanto a los *elementos objetivos* la recepción queda determinada por algunas diferencias significativas atribuibles al medio, pero, aún más acusadamente, a la *calidad* y las

características de la *obra concreta* de que se trate, como pueden ser el *género*, la *temática* y el *tono*. El resto de diferencias en la recepción son atribuibles a los *elementos subjetivos*, es decir, a las características del receptor –*edad, sexo, raza, clase social, personalidad, circunstancias vitales, grado y tipo de imaginación, memoria, inteligencia, cultura, grado de conocimiento de los diferentes estilos literarios, dramáticos y cinematográficos, sensibilidad, gustos y preferencias*, así como posibles *condicionamientos físicos o psíquicos*–. Las *condiciones objetivas de la recepción* –parcial o nula visibilidad o audibilidad–, así como el canal utilizado y, de forma más relevante, la duración de la recepción, que parece dar ventaja a las formas más largas –los libros y las series de TV–, influyen también decisivamente en la recepción.

Recapitulando: en el teatro, el realismo cede terreno a favor de lo simbólico, de manera que el esfuerzo de conceptualización del espectador es mayor. Muchos significantes (el espacio representante entre ellos) pierden algunas de sus cualidades realistas para incidir en las más significativas semánticamente. Y si el teatro es el medio del actor, que encarna un texto, el cine lo es del director, que incardina a ese actor en el espacio y determina su interpretación. Espectacularidad y realismo versus síntesis y abstracción podrían ser, pues, como generalidad, los puntos fuertes con los que cuentan, respectivamente, el arte fílmico y el teatral, porque en teatro lo secundario del realismo da paso a la primacía del tema, y este se expresa principalmente a través del diálogo, en tanto que en cine el proceso de tematización procede del hombre concreto a la abstracción temática mediante la vía de la identificación con el personaje. Además, el teatro no necesita una fuerte línea argumental, sino la expresión filosófica de la temática humana, con sus luchas y conflictos y su intrínseca naturaleza, siendo su elemento central el actor y, por extensión y representada por él, el alma humana, mientras que esta primacía, que se conserva en cine, adquiere una concreción que incardina al personaje en el espacio en el que se mueve: se resalta lo concreto de su experiencia en contraposición al drama, que la generaliza y abstrae. Porque si en teatro todo se halla organizado, preparado y ordenado con vistas a la expresión verbal y representa una verdad convencional, estilizada, un conjunto de artificios que permiten alcanzar una verdad esencial más allá de lo real amañado, en cine es función de la trama, de la acción y, sobre todo, de la imagen conseguir transmitir su significado. Y si en teatro nos puede conmover un actor-personaje que, en su doble cara, habla sobre el ser humano y su experiencia, en cine se requiere que sea simplemente un hombre o una mujer los que, profundamente incardinados en el espacio concreto que los rodea, actúen y hablen de una experiencia que no se muestra abstracta, sino íntimamente enraizada en el desarrollo vital humano. Otras diferencias se derivan de la oposición presencia/ausencia del actor de teatro y de cine ante su espectador. Estas, además, actúan de forma paradójica, pues en teatro observamos la acción protegidos de alguna forma por la pequeña distancia que separa la sala de la escena, mientras que en cine contemplamos más alejadamente, pero de un modo más realista, un espectáculo que nos ignora y que se abre al mundo en una constante tendencia centrífuga, pero que nos induce, por el anonimato, a una identificación más libre. Igualmente, lo convencional de la escena, que impele a alejar al espectador de ella, adquiere por la presencia viva del actor y por

su fuerza centrípeta a la identificación. En cuanto al realismo, existe una paradoja difícil de definir en ambas artes. Por una parte, la sensación de realidad que proporciona la presencia física de los actores en el propio contexto de recepción del espectador es un recurso inigualable de que dispone el teatro; por otra, el hecho de que lo representado adquiriera en cine todas las demás cualidades aparentes de la realidad en cuanto a los escenarios y a la posición de observación de los personajes intensifica la impresión de realismo e instaura una especie de magia ampliamente constatada y admirada. El cine es mágico, sí, pues, aun con las limitaciones que le impone la cámara, sus otras posibilidades trascienden y hacen volar los ojos del público desde el exterior de una escena a sus detalles más íntimos. Así, los decorados estilizados o metonímicos del teatro hacen que la capacidad de conceptualización o abstracción de lo percibido sea mayor, y en cine, que la ausencia de la presencia física de los actores instaure un aura de intangibilidad y de sensación de las percepciones como dentro de un sueño que hacen **que la expresión “la magia del cine” esté plenamente justificada. En teatro, ambos “aquí y ahora”, el del actor y el del espectador, coinciden, dando a este lenguaje una viveza y emoción** inigualables, pero el cine opone a esta presencia real la posibilidad de ocupar con un rostro humano toda una pantalla, resaltando los detalles de la fisonomía de una manera que al puro teatro le es imposible, supliendo de alguna manera la corporeidad no presente y ofreciéndola mediada, pero con un acercamiento visual extraordinariamente intenso. Además, en teatro, por su tendencia a la abstracción, los personajes son más una síntesis, mientras que en cine existe la tendencia a mostrarlos realistamente y cercanos a los modelos existentes en la vida real, y en él lo absoluto, lo general, lo simbólico, cede terreno hacia el realismo. El proceso de tematización procede del hombre concreto a la abstracción temática mediante la vía de la identificación con el personaje, a la inversa que en teatro, donde parte más bien de lo general para, por medio de la conceptualización, llegar a lo particular. Porque las limitaciones de cada una de las artes se convierten, paradójicamente, en su mayor fuerza, y realismo y espectacularidad cinematográfica frente a abstracción y síntesis dramática pueden ser considerados los puntos fuertes, respectivamente, del arte teatral y del cinematográfico.

20 BIBLIOGRAFÍA

- ABRAMS, M. H. (ed.). *The Norton Anthology of English Literature*. Volume 1. New York, London: Norton & Company, 1993.
- ACASO LÓPEZ-BOSCH, María. “Herramientas del lenguaje visual”, en *Teoría e historia de la imagen*, Fátima Gil y Francisco Segado (eds.). Madrid: Síntesis, 2011.
- ADORNO, Theodor; Max HORKHEIMER. “La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas”, en *Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1988.
- ADORNO, Theodor; Max HORKHEIMER. *Dialéctica de la ilustración: fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta, 2005.
- AGEL, Henri. *Estética del cine*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1968.
- AGUILAR, Pilar. *Manual del espectador inteligente*. Colección Arte. Madrid: Fundamentos, 1996.
- ALONSO DE SANTOS, José Luis. “De la escritura dramática a la escritura cinematográfica”. *Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX. Actas del XI Seminario Internacional del Instituto de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías de la UNED*. Madrid: Visor Libros, 2002.
- –. “Teatro y cine”, en *Literatura y Cine*. Jerez de la Frontera: Fundación Caballero Bonald, 2003, 225-52.
- –. *Manual de teoría y práctica teatral*. Madrid: Editorial Castalia, 2007.
- ANDREW, Dudley. *The Major Film Theories. An Introduction*. London, Oxford, New York: Oxford University Press, 1976.
- –. *Concepts in Film Theory*. Oxford, New York, Toronto, Melbourne: Oxford University Press, 1984.
- ANTÚNEZ DEL CERRO, Noelia. “Tipos de representaciones mediante el lenguaje visual”, en *Teoría e historia de la imagen*, Fátima Gil y Francisco Segado (eds.). Madrid: Síntesis, 2011, 45-59.
- ARAGAY, Mireia (ed.) *Books in Motion: Adaptation, Intertextuality, Authorship*. Amsterdam: Rodopi, 2005.
- ARANDA, Daniel; Fernando de Felipe. *Guión audiovisual*. Barcelona: UOC, 2006.
- ARGENTINI, Paul. *Elements of Style for Screenwriters. The Essential Manual for Writers of Screenplay*. Hollywood: Lone Eagle, 1998.

- ARIJON, Daniel. *Gramática del lenguaje audiovisual*. Gipuzkoa: Escuela de cine y vídeo, 1976.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Edición trilingüe por Valentín García Yebra. Madrid: Gredos, 1974.
- ARNHEIM, Rudolph. *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza, 1995.
- —. *El cine como arte*. Barcelona: Paidós, 1996.
- ARTAUD, Antonin. *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa, 2006.
- ASTRANA MARÍN, Luis. Prólogo y edición a *Grandes tragedias* de Shakespeare. Madrid: Espasa-Calpe, 2000.
- AUMONT, Jacques; A. Bergala; M. Vernet. *Estética del cine*, Barcelona, Paidós, 1985.
- —; Michel Marie. *Análisis del film*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2002
- ÁVILA VALDÉS, Noemí. “El lenguaje visual”, en *Teoría e historia de la imagen*, Fátima Gil y Francisco Segado (eds.). Madrid: Síntesis, 2011, 17-28.
- AYCOCK, Wendell M. *Film and Literature: A Comparative Approach to Adaptation*. Lubbock: Texas Tech University Press, 1988.
- BALÁZS, Béla. *El Film. Evolución y esencia de un arte nuevo*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.
- BARBER, Charles. *The English Language. A Historical Introduction*. Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Cape Town: Cambridge University Press, 2002.
- BARRY, Iris, *Preface to The Rise of American Film. A Critical History*. New York: Harcourt, Brace and Company, [copyright 1939], xii-xi.
- BARRY, Peter. *Beginning Theory. An Introduction to Literary and Cultural Theory*. Manchester, New York, Vancouver: Manchester University Press, 2002.
- BARTHOLOMEUSZ, Dennis. *Macbeth and the Players*. 1969. London, New York, Melbourne: Cambridge University Press, 1978.
- BARTHES, Roland. “Elementos de Semiología”, en *La semiología*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo, 1976, 15-69.
- —. “El mensaje fotográfico”, en *La semiología*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo, 1976, 115-126.
- —. “Retórica de la imagen”, en *La semiología*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo, 1976, 127-140.
- —. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona, Buenos Aires, México: Ediciones Paidós, 1986.

- BAZIN, André. *Orson Welles*. Valencia: Fernando Torres, 1972.
- –. *Bazin at Work: Major Essays and Reviews: From the Forties and Fifties*. New York, London: Routledge, 1997.
- –. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 2001.
- BEGLEITER, Marcie. *From Word to Image: Storyboarding and the Filmmaking Process*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2001.
- BERMEJO BERROS, Jesús. *Narrativa audiovisual. Investigación y aplicaciones*. Colección Medios. Madrid: Anaya, 2005.
- BERMEOSOLO, J. *Psicología del lenguaje*. Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile, 2001.
- BERNARD, Ian. *Film and Television Acting. From Stage to Screen*. Boston; Oxford: Focal Press, c1998.
- BIGNELL, Jonathan (ed.). *Writing and Cinema*. Harlow, New York, London: Pearson Education limited, 1999.
- BIGSBY, Christopher. *Neil LaBute: Stage and Cinema*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- BLANDFORD, Steve. *Film, Drama and the Break-Up of Britain*. Bristol: Intellect, 2007.
- BORDWELL, David. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós, 1996.
- –. *El significado del filme. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós, 1995.
- BORDWELL, David. *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1995.
- –; Kristin Thompson. *Film Art. An Introduction*. 8th edition. New York, 2008.
- BORRÁS, Jesús; Antoni Colomer. *El lenguaje básico del film*. Manresa: Nido, 1977.
- BRAAD THOMSEN, Christian. *Fassbinder: The Life and Work of a Provocative Genius*. London: Faber and Faber, 1997.
- BREGAZZI, Josephine. *Shakespeare y el teatro renacentista inglés*. Madrid: Alianza Editorial, 1999.
- BREMOND, Claude. “El mensaje narrativo”, en *La semiología*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo, 1976, 71-104.
- BREWSTER, Ben; Lea Jacobs. *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*. Oxford: Oxford University Press, c1997.
- BRIETZKE, Zander. *American Drama in the Age of Film*. Tuscaloosa: University of Alabama, 2007.

- BRODE, Douglas C. *Shakespeare in the Movies: From the Silent Era to Shakespeare in Love*. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- BURROWS, Jon. *Legitimate Cinema: Theatre Stars in Silent British Films, 1908-1918*. Exeter: University of Exeter Press, 2003.
- CAPARRÓS LERA, José María; *Introducción a la historia del arte cinematográfico*. Madrid: Ediciones Rialp, 1990.
- CANET, Fernando; Josep Prósper. *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*. Madrid, Síntesis, 2009.
- CARTMELL, Deborah; Imelda Whelehan (eds.) *Adaptations: From Text to Screen, Screen to Text*. London: Routledge, 1999.
- CARRILLO CANÁN, Alberto J. L. *La secuencialidad de la experiencia en Christian Metz. Acerca del presupuesto de la narratividad cinematográfica. Parte I*. A Parte Rei 62. Marzo 2009. Recuperado el 18 de marzo de <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/carrillo62.pdf>
- CASETTI, Francesco. *Teorías del cine, 1945-1990*. Madrid, Cátedra, 1994.
- —; Federico di Chio. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 1996.
- CASTRO, J.B.; Ramanathan, A.; Chennubhotla, C.S. *Categorical Dimensions of Human Odor Descriptor Space Revealed by Non-Negative Matrix Factorization*. PLoS ONE, 18 de septiembre de 2013. Recuperado el 18 de marzo de <http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0073289>
- CERVANTES, Miguel de. *Don Quijote de la Mancha. Vol. I*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, Círculo de Lectores, Centro para la Edición de Clásicos Españoles, 2004.
- CHATMAN, Seymour. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus, 1990.
- CHESHIRE, David. *Manual de cinematografía. Guía completa del cine amateur*. Madrid: Blume Ediciones, 1979.
- COWIE, Peter. *The Cinema of Orson Welles*. South Brunswick, New York: A. S. Barnes and Company. London: The Tantivy Press, 1978.
- CROTEAU, Melissa; Carolyn Jess-Cooke. *Apocalyptic Shakespeare: Essays on Visions of Chaos and Revelation in Recent Film Adaptations*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., c2009.
- CRUZ CARVAJAL, Isleni. “La percepción visual”, en *Teoría e historia de la imagen*, Fátima Gil y Francisco Segado (eds.). Madrid: Síntesis, 2011, 61-77.

- CSAPO, Eric; Margaret C. Miller (eds.). *The Origins of Theater in Ancient Greece and Beyond: From Ritual to Drama*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- CUMMINGS, Michael J. *Folio and Quarto Text of Shakespeare's Plays*. 2003. Revisado en 2011. Recuperado el 18 de mayo de 2014 de <http://www.cummingsstudyguides.net/xFolio.html>
- DAVIES, Anthony. *Filming Shakespeare's Plays: The Adaptions of Laurence Olivier, Orson Welles, Peter Brook and Akira Kurosawa*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 1988.
- –; Stanley Wells (eds.). *Shakespeare and the Moving Image: The Plays on Film and Television*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.
- DOLLIMORE, Jonathan. *Radical Tragedy. Religion, Ideology and Power in the Drama of Shakespeare and His Contemporaries*. New York, London, Toronto, Sydney, Tokyo: Harvester Wheatsheaf, 1989.
- DRAVNIK, Andrew. *Atlas of Odor Character Profile*. Philadelphia: American Society for Testing & Materials, 1985.
- DUSINBERRE, Juliet. *Shakespeare and the Nature of Women*. London: The Macmillan Press, 1975.
- Eco, Umberto. *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Colección Palabra en el tiempo, n. 76, Serie Ensayo. Barcelona, Lumen 1981.
- –. *Signo*. Barcelona: Labor, 1988.
- –. *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen, 1991.
- –. *La definición del arte*. Madrid: Destino, 2005.
- EISENSTEIN, Sergei Mijailovich. *El sentido del cine*. Siglo XXI: Buenos Aires: Siglo XXI, Argentina, 1958.
- –. *Le film: sa forme, son sens*. Paris: Christian Bourgois, 1976.
- –. *La forma del cine*. Madrid, México: Siglo XXI Editores, 1986.
- –. *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp, 1989.
- –. *Hacia una teoría del montaje*. Volumen 1. Michael Glenny; Richard Taylor (eds.). Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós, 2001.
- EKMAN, Paul; Wallace V. Friesen; Joseph C. Hager. *Facial Action Coding System: The Manual* on CD ROM. A Human Face: Salt Lake City, 2002.
- ELAM, Keir. *The Semiotics of Theatre and Drama*. Col. New Accents. London, New York: Methuen, 1980.

- EL NOUTY, Hassan. *Theatre et pre-cinema: Essai sur la problematique du spectacle au XIXe siecle*. Paris: Nizet, 1978.
- ENTRAMBASAGUAS, Joaquín de. *Filmoliteratura, temas y ensayos*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Instituto Miguel de Cervantes, 1954.
- EPSTEIN, Jean. *Le cinéma du diable*. París: Jacques Melot, 1947.
- –. *Ecrits sur le cinéma, 1921-1953. Tomo 1, 1921-1947*. París: Seguers, 1974.
- ERSKINE, Thomas L.; James M. Welsh (eds.) *Video Versions: Film Adaptations of Plays*. Westport: Greenwood Press, 2000.
- FASSBINDER, R.W. “Observaciones previas a Querelle”, en *La anarquía de la imaginación. Entrevistas, ensayos y notas*. Barcelona: Paidós, 2002.
- FELIPE, Fernando de; Iván Gómez. *Adaptación*. Barcelona: Cátedra Ramon Llull, 2008.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, Federico; José Martínez Abadía. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós, 1999.
- FERNÁNDEZ RAMÍREZ, Laura. “El orden temporal de la secuencia: el montaje”, en *Teoría e historia de la imagen*, Fátima Gil y Francisco Segado (eds.). Madrid: Síntesis, 2011, 97-114.
- FERNÁNDEZ SANTOS, Angel. Introducción a *Historias, palabras, imágenes. Entrevistas con guionistas del cine español contemporáneo*, de Esteve Riambau y Casimiro Torreiro. Alcalá de Henares: Festival de Cine de Alcalá de Henares, etc., 1999, 11-3.
- FIELD, Syd. *The Screenwriter's Workbook*. New York: Delta, 2006.
- FLAUBERT, Gustav. *Madame Bovary*. Recuperado el 18 de marzo de 2014 de <http://www.battaletras.com/docs/madamebovary.pdf>
- FLEISHMAN, Avrom. *Narrated Films: Storytelling Situations in Cinema History*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1991.
- FRAGO PÉREZ, Marta. “Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica”. *Comunicación y sociedad*, Vol. XVIII, nº 2: Universidad de Navarra, 2005, 49-82.
- FRENCH, Emma. *Selling Shakespeare to Hollywood: The Marketing of Filmed Shakespeare Adaptations from 1989 into the New Millennium*. Hatfield: University of Hertfordshire Press, 2006.
- FREUD, Sigmund. *Lo siniestro / Sigmund Freud. El hombre de la arena / E. T. A. Hoffman*. Barcelona: José J. de Olañeta, 1979.

- FRYE, Northrop. *Northrop Frye on Shakespeare*. New Haven, London: Yale University Press, 1986.
- G. S., J. “Los diez olores que reconoce el ser humano”, *ABC.es*, 19 de septiembre de 2013. Recuperado el 18 de marzo de 2014 de <http://www.abc.es/ciencia/20130919/abci-diez-categorias-olores-201309181757.html>
- GABRIELLA RENZI, Barbara; Stephen Rainey (eds.) *From Plato's Cave to the Multiplex: Contemporary Philosophy and Film*. Newcastle: Cambridge Scholars Press, 2006.
- GALBRAITH IV, Stuart. *La vida y películas de Kurosawa y Mifune. El emperador y el lobo*. Madrid: T & B Editores, 2005.
- GARCÍA BARRIENTOS, José Luis. “Tiempos del teatro y tiempo en el teatro”. *Le temps du récit*. Madrid: Casa de Velázquez, 1989, 53-65.
- —. *Drama y tiempo. Dramatología 1*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1991.
- —. “Problemas teóricos de la focalización narrativa (Para una teoría «general» de la focalización)”. *Tropelías*, 3, 1992, 33-52.
- —. *Cómo se comenta una obra de teatro*. Madrid: Síntesis, 2001.
- —. *Teatro y ficción. Ensayos de teoría*. Colección Arte. Madrid: Fundamentos, 2004.
- —. (dir.). *Análisis de la dramaturgia. Nueve obras y un método*. Madrid: Fundamentos, 2007.
- —. *Actuación y escritura (teatro y cine)*. Cuadernos de Ensayo Teatral, 18. México: Paso de Gato, 2010.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra, 1996.
- GARCÍA-NOBLEJAS, Juan José. *Poética del texto audiovisual*. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, 1982.
- —. Introducción a *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp, 1989, 9-48.
- —. Introducción a *Introducción a la historia del arte cinematográfico*. Madrid: Ediciones Rialp, 1990, 13-24.
- GAUDREAU, Andre. *From Plato to Lumière: Narration and Monstration in Literature and Cinema*. Toronto: University of Toronto Press, c2009.
- GIELGUD, John. *Interpretar a Shakespeare*. Barcelona: Alba Editorial, 2001.
- GIFFORD, Denis. *Books and Plays in Films 1896-1915*. London, New York: Mansell, 1991.

- GILMAN, Richard. *Foreword* to *In Search of Cinema: Writings on International Film Art*. Montréal: McGill-Queen's University Press; Chesham: Combined Academic, 2004, i-xvii.
- GIL, Fátima; Francisco SEGADO (eds.). *Teoría e historia de la imagen*. Madrid: Síntesis, 2011.
- GIL, Fátima. "Historia del cine (I): El origen del cinematógrafo", en *Teoría e historia de la imagen*. Fátima Gil y Francisco Segado (eds.). Madrid: Síntesis, 2011, 163-178.
- -. "Historia del cine (II): De la segunda guerra mundial a los primeros años del siglo XXI", en *Teoría e historia de la imagen*, Fátima Gil y Francisco Segado (eds.). Madrid: Síntesis, 2011, 179-190.
- GIMFERRER, Pere. *Cine y literatura*. Planeta, Madrid, 1985.
- GINART, Belén. "La voz castellana de Woody Allen", *El País*, 13 de abril de 2007. Recuperado el 14 de enero de 2014 de http://elpais.com/diario/2007/04/13/cine/1176415211_850215.html
- GITEAU, Cécile. *Dictionnaire des arts du spectacle: Theatre, cinema, cirque, danse, radio, marionnettes, television et documentologie*. Paris: Dunod, 1969.
- GORDILLO ÁLVAREZ, Inmaculada. "Shakespeare compra palomitas. Adaptaciones fílmicas de *Macbeth*". *Comunicación* nº 5. Universidad de Sevilla, 2007, 187-204.
- GRAU, Jorge; José Luis Guarner, Fernando Lorient; José M^a Otero; Salvador Torres Garriga; Jean d'Yvoire. "Manifiesto del color". Cine-Club Monterols, Barcelona 28 de febrero de 1957, en *Teoría y técnica cinematográficas*. S. Eisenstein. Madrid: Rialp, 1989, 315-20.
- GUARINOS, Virginia. *Teatro y cine*. Sevilla: Padilla, 1996.
- GUBERN, Román. *Clasicismo y modernidad de Béla Balázs*, prólogo a la edición castellana de *El Film* de Béla Balázs. Barcelona: Gustavo Gili, 1978, 7-13.
- -. "Cine y literatura: encuentros y desencuentros". *Literatura y Cine*. Jerez de la Frontera: Fundación Caballero Bonald, 2003, 201-223.
- GUIRAUD, Pierre. *La semiología*. México, Madrid, Bogotá: Siglo XXI, 1991.
- GUTIÉRREZ CARBAJO, Francisco. "Adaptaciones cinematográficas de Hamlet y Macbeth". *El retrato literario. Tempestades y naufragios. Escritura y reelaboración. Actas del XII Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada*. Huelva: Publicaciones de la Universidad de Huelva, 2000, 537-542.
- -. "El guión cinematográfico: La *Medea* de Garcíadiego y Ripstein". *Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX. Actas del XI Seminario*

Internacional del Instituto de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías de la UNED. Madrid: Visor Libros, 2002.

- –. *Literatura y cine*. Madrid: UNED, 2012.
- –. *Teatro y cine: teorías y propuestas*. Madrid: Ediciones del Orto, 2013.
- HALL, Edward T. *La dimensión oculta*. México: Siglo XXI, 1993.
- HATCHUEL, Sarah. *Shakespeare, from Stage to Screen*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- HAYWARD, Susan. *Cinema Studies: The Key Concepts*. London: Routledge, 2006.
- HERNÁNDEZ LES, Juan. *Orson Welles. La dignidad estética*. Madrid: Ediciones JC, 2008.
- HJELMSLEV, Louis. *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos, 1971.
- HURT, James. *Focus on Film and Theatre*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1974.
- HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. London: Routledge, 2006.
- JACKSON, Kevin. *The Language of Cinema*. New York: Routledge, 1998.
- JACOBS, Lewis. *The Rise of the American Film. A Critical History*. Harcourt, Brace, Nueva York, 1956.
- JACKSON, Russell (ed.) *The Cambridge Companion to Shakespeare on Film*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- JAKOBSON, Roman. *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Planeta Agostini, 1985.
- –. *El marco del lenguaje*. México: Fondo de Cultura Económica, 1996.
- –. *Lingüística y poética*. Madrid: Cátedra, 1988.
- –. *Ensayos de poética*. México: Fondo de Cultura Económica, 2006.
- –; Morris Halle. *Fundamentos del lenguaje*. Madrid: Ayuso, 1973.
- JAMES, Henry. *The Turn of the Screw*. New York, London: Norton & Company, 1998.
- KEANE, Christopher. *Cómo escribir un guión vendible, una guía paso a paso*. Buenos Aires: Ediciones Flor, 2002.
- KISHI, Tetsuo; Graham Bradshaw. *Shakespeare in Japan*. Londres: Bloomsbury Academic, 2005.
- KRACAUER, Siegfried. *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós, 1996.

- KRISTI, G; V. Prokófiev. Introducción a *El trabajo del actor sobre su papel*, de Constantin Stanislavski. Buenos Aires: Editorial Quetzal, 1988, 9-48.
- LAHN, Daniel J. *El indomable Ben Affleck*. 19 de septiembre de 2012. Recuperado el 9 de diciembre de 2014 de <http://www.1001experiencias.com/experiencias-miticas/el-indomable-ben-affleck/>
- LEAMING, Barbara. *Polanski: His Life and Films*. London: Hamish Hamilton, 1982.
- LEITCH, Thomas. *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore, Maryland; London: Johns Hopkins University Press, 2007.
- LEONARD, Kendra Preston. *Shakespeare, Madness, and Music: Scoring Insanity in Cinematic Adaptations*. Lanham, Md.; Plymouth: Scarecrow Press, c2009.
- LEMMON, Jack. *Foreword to Film and Television Acting*, Ian Bernard. Boston, Londres: Focal Press, 1993, xiii-xiv
- LINARES PALOMAR, Rafael. *La promoción cinematográfica. Estrategias de comunicación y distribución de películas*. Madrid: Fragua, 2009.
- LOSILLA, Carlos. Prólogo (1989) a *Teoría del cine. La redención de la realidad física*, de Siegfried Kracauer. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós, 1996, i-vii.
- LOTMAN, Yuri M. *Estética y semiótica del cine*. Barcelona, Gustavo Gili, 1979.
- —. *Estructura del texto artístico*. Madrid: Ediciones Istmo, 1988.
- MAGARSHACK, G. David. Introducción a *El arte escénico*, de Konstantin Stanislavski. Madrid: Siglo XXI, 2009, 1-79
- MAQUIAVELO, Nicolás. *El príncipe*. México: Espasa-Calpe, 1981.
- MANDOKI, Katya. *El índice, el icono y la fotografía documental*. Revista Digital Universitaria, volumen 5, número 9, 10 de octubre 2004. Recuperado el 21 de marzo de 2014 de <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num9/art56/art56.htm>
- MANVELL, Roger. *Theater and Film: A Comparative Study of the Two Forms of Dramatic Art, and of the Problems of Adaptation of Stage Plays into Films*. London: Associated University Presses, 1979.
- —. *Shakespeare and the Film*. New York: Praeger, 1971.
- MANZANO ESPINOSA, Cristina. *La adaptación como metamorfosis. Transferencias entre el cine y la literatura*. Madrid: Editorial Fragua, 2008.
- MARAFIOTI, Roberto. *Charles S. Peirce: El éxtasis de los signos*. Buenos Aires: Editorial Biblos, 2004.

- MARÍA, César de; Ramón GRIFFERO. *Cinéma utoppia = Cinema utopia*. Toulouse, France: Presses Universitaires du Mirail; Théâtre de la Digue, 2003.
- MARTÍN ALGARRA, Manuel. *Teoría de la comunicación: una propuesta*. Madrid: Editorial Tecnos, 2003.
- MARTÍNEZ, Gabriel. *El guión del guionista: desarrollo del guión desde la idea al guión literario*. Barcelona: CIMS, 1998.
- MARTIN, Marcel. *El lenguaje del cine*. Multimedia Cine. Barcelona: Gedisa, 2005.
- MARTÍNEZ CASTILLO, Giovanni. *Introducción al estudio de la comunicación audiovisual*. México: UNISON, 2005-2007. Recuperado el 21 de marzo de 2014 de <http://codigosluminicos.blogspot.com.es/>
- MASLOW, Abraham. *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row, 1970.
- MCBRIDE, Joseph. *Orson Welles*. London: Secker and Warburg & British Film Institute, 1972.
- MCKEE, Robert. Story. *Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. London: Methuen, 1999.
- MCQUAIL, Denis. *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. Barcelona: Paidós, 1985.
- MÉNDIZ, Alfonso. Prólogo a *El arte de la adaptación*, de Linda Seger. Madrid: Rialp, 1992, 9-19.
- MEREGHETTI, Paolo. *Orson Welles*. Madrid: El País, 2007.
- METZ, Christian. *Lenguaje y cine*. Ensayos Planeta de Historia y Humanidades. Barcelona, Planeta, 1973.
- –. “El cine: ¿lengua o lenguaje”, en *La semiología*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo, 1976, 141-186.
- –. *Psicoanálisis y cine. El significante imaginario*. Gustavo Gili: Barcelona, 1979.
- MEYERHOLD, V. E. *Teoría teatral*. Madrid: Fundamentos, 2008.
- MITRY, Jean. *Estética y psicología del cine. 2. Las formas*. Madrid: Siglo XXI, 1989.
- –. *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Madrid, México: Siglo XXI, 1999.
- MOLDES, Diego. *Roman Polanski. La fantasía del atormentado*. Madrid: Ediciones JC, 2005.
- MONTES GIRALDO, José Joaquín. *Confusión de «lengua» y «lenguaje», ¿otro aspecto del imperialismo mundializante?* Centro Virtual Cervantes, Thesaurus

LIII, 1998, 554-60. Recuperado el 21 de marzo de 2014 de http://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/53/TH_53_003_101_0.pdf

- MORIN, Edgar. *El cine o el hombre imaginario*, Barcelona, Seix Barral, 1972.
- MUINELO ALARCÓN, Gonzalo. *Historia básica del cine. Los movimientos cinematográficos*. Valladolid: Caja de Ahorros Provincial de Valladolid, 1988.
- McDONALD, Marianne; Michael Walton (eds.). *The Cambridge Companion to Greek and Roman Theatre*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon Press, 1996.
- MCQUAIL, Denis. *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2000.
- MUIR, Kenneth. *Foreword* (i-lxv) to *Macbeth*. London: Methuen, 1979.
- NAREMORE, James. *Film Adaptation*. London: Athlone, 2000.
- NOWELL-SMITH, Geoffrey. *Eisenstein y el montaje*, introducción de *Hacia una teoría del montaje*, de S. Eisenstein. Volumen 1. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós, 2001, 17-21.
- O'CONNELL, Joe. "The Science of Taste", *Steak Perfection*, 24 de agosto de 2001. Modificado por Bill Wight el 10 de diciembre de 2002. Recuperado el 18 de marzo de 2014 de <http://www.steakperfection.com/taste/Taste.html>
- PEIRCE, Charles Sanders. *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1986.
- —. *Obra lógico semiótica*. Madrid: Altea, Taurus, Alfaguara, 1987.
- PEÑA ARDID, Carmen. *Literatura y Cine*. Cátedra: Madrid, 1992.
- PERKINS, V. F. *El lenguaje del cine*. Madrid: Fundamentos, 1997.
- PERALDI, François. Prólogo a *Obra lógico semiótica*. Madrid: Altea, Taurus, Alfaguara, 1987, 27-36.
- PIZZATO, MARK. *Ghosts of Theatre and Cinema in the Brain*. New York; Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006.
- PLAYGROUND. *Advertorial. Imagina un guión corto para Imagination Series de Bombay Sapphire y podrás ganar un viaje a Nueva York*. Lunes 29 de julio de 2013. Recuperado el martes 9 de diciembre de 2014 de http://www.playgroundmag.net/noticias/advertorial/Imagina-Imagination-Series-Bombay-Sapphire_0_1142885704.html
- POLANSKI, Roman. *Roman por Polanski*. Barcelona: Grijalbo, 1985.
- PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos, 1971.

- PUDOVKIN, Vsevolod. I. *Argumento y montaje: bases de un film*. Colección Celuloide. Buenos Aires: Futuro, 1956.
- –. *Film Technique and Film Acting*. Nueva York, Grove, 1970.
- –. *On film technique*. Nueva York: Grove Press, 1970.
- RAE HARK, Ina (ed.). *Exhibition. The Film Reader*. London, New York: Routledge, 2002.
- RAJAS FERNÁNDEZ, Mario. “La imagen secuencial”, en *Teoría e historia de la imagen*, Fátima Gil y Francisco Segado (eds.). Madrid: Síntesis, 2011, 79-95.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario de la lengua española* (22.^a edición y enmiendas incorporadas hasta 2012). Consultado en <http://www.rae.es/>
- REDDINGTON, John. ‘Film, Play and Idea’, *Literature Film Quarterly*, nº 4, 1973, 367-71.
- RENTSCHLER, Eric (ed.) *German Film and Literature: Adaptations and Transformations*. New York; London: Methuen, 1986.
- REVAULT D’ALLONNES, Fabrice. *La luz en el cine*. Madrid: Cátedra, 2003.
- RIAMBAU, Esteve; Casimiro Torreiro. *Historias, palabras, imágenes. Entrevistas con guionistas del cine español contemporáneo*. Alcalá de Henares: Festival de Cine de Alcalá de Henares, 1999.
- RICHIE, Donald. *The Films of Akira Kurosawa*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1984.
- RILEY-KATZ, Anne. “Governor plays heavy in latest remake of film, TV production tax breaks.” *Los Angeles Business Journal* (Digital - Feb 9, 2006). January 16, 2006.
- RITCHIE, FIONA; Peter Sabor (eds.). *Shakespeare in the Eighteenth Century*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.
- RODERO, Toni. *De Oscar*. 22 de octubre de 2014. Recuperado el martes 9 de diciembre de 2014 de <http://www.elcomercio.es/v/20100307/opinionarticulos/oscar-20100307.html>
- RODRÍGUEZ ALMODÓVAR, Antonio. *El texto infinito*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Madrid, 2004.
- RODRÍGUEZ MATEOS, Araceli. “La fotografía”, en *Teoría e historia de la imagen*, Fátima Gil y Francisco Segado (eds.). Madrid: Síntesis, 2011, 137-161.
- ROMERA CASTILLO, José (ed.). *Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX*. Madrid: Visor Libros, 2002.
- ROSE, Tony. *Así se hace cine*. Barcelona: Parramón, 1976.

- ROTHWELL, Kenneth S. *A History of Shakespeare on Screen: A Century of Film and Television*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- SÁNCHEZ BIOSCA, Vicente (2001). *El montaje cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 2001.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis. *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2004.
- —. *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza, 2005.
- SANDERS, Andrew. *The Short Oxford History of English Literature*. Oxford, New York: Clarendon Press, 1996.
- SANDFORD, Christopher. *Polanski. Biografía*. Madrid: T & B Editores, 2009.
- SARRIS, Andrew. *Entrevistas con directores de cine*. Madrid: Editorial Magisterio Español, 1975.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística general*. Madrid: Alianza Editorial, 1995.
- SCHWARTZ, Roland. *Noir, Now and Then: Film Noir Originals and Remakes (1944-1999)*. Westport, Conn.; London: Greenwood Press, 2001.
- SEED, David (ed.). *Literature and the Visual Media*. Cambridge: The English Association, 2005.
- SEGER, Linda. *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*. New York: H. Holt and Co., 1992.
- —. *El arte de la adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Madrid: Rialp, 1992.
- —. *Making a Good Script Great*. Los Angeles: Silman-James Press, 2010.
- SHAFFER, Peter. *Amadeus*. Modern Classics. London: Penguin Classics, 2007.
- SHAKESPEARE, William. *Macbeth*. Ed. Kenneth Muir. London: Methuen, 1979.
- —. *Hamlet. Macbeth*. Barcelona: Planeta, 1982.
- —. *Grandes tragedias*. Trad. Luis Astrana Marín. Madrid: Espasa-Calpe, 2000.
- —. *Macbeth*. Madrid: Cátedra, 2008.
- SHEPHERD, Simon. *Drama/Theatre/Performance*. London: Routledge, 2004.
- SINYARD, Neil. *Filming Literature. The Art of Screen Adaptation*. London, Sydney: Croom Helm, 1997.
- STAM, Robert. *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona: Paidós, 1999.

- –. *Film Theory. An Introduction*. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell, 2000.
- – (ed.). *Literature through Film. Realism, Magic, and the Art of Adaptation*. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell Publishing, 2005.
- –; Alessandra Raengo (eds.) *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Malden, MA; Oxford: Blackwell, 2005.
- STANISLAVSKI, Konstantin Sergueevich. *El trabajo del actor sobre sí mismo. El trabajo sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación*. Buenos Aires: Editorial Quetzal, 1983.
- –. *El trabajo del actor sobre su papel*. Buenos Aires: Editorial Quetzal, 1988.
- –. *La construcción del personaje*. Madrid: Alianza, 2007.
- –. *El arte escénico*. Madrid: Siglo XXI, 2009.
- STYAN, J. L. *The English Stage. A History of Drama and Performance*. New York, Melbourne: Cambridge University Press, 1996.
- –. *Perspectives on Shakespeare in Performance*. New York: Peter Lang, 1999.
- TESSON, Charles. *Akira Kurosawa*. Madrid: El País, 2008.
- TODOROV, Tzvetan. “La descripción de la significación en literatura”, en *La semiología*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo, 1976, 105-113
- TRIÁS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Seix Barral, 1982.
- UBERSFELD, Anne. *Semiótica teatral*. Madrid: Cátedra, 1989.
- URRUTIA, Jorge. Introducción a *Lenguaje y cine*, de Christian Metz. Barcelona, Planeta, 1973, 7-26.
- –. Introducción a *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*, de José Luis Sánchez Noriega. Barcelona: Paidós Comunicación, 2000.
- VANOYE, Francis. *Récit écrit-Récit filmique*. París: Nathan, 1995.
- VARELA, Franciso J.; Jonathan Shear (eds.) *The View from Within: First-Person Approaches to the Study of Consciousness*. Thorverton: Imprint Academic, 1999.
- VEREVIS, Constantine. *Film Remakes*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.
- WELLES, Orson. “Series of reflections”. *La Démocratie Combattante*. Paris: April-May 1952.
- WELSH, James M; Peter Lev (eds.). *The Literature/Film Reader. Issues of Adaptation*. Lanham, Maryland, Toronto, Plymouth, UK: The Scarecrow Press, 2007.
- WILLIAMS, Gordon W. *Macbeth. Text and Performance*. Basingstoke: Macmillan, 1983.

- ZANGER, Anat. *Film Remakes as Ritual and Disguise: From Carmen to Ripley*. Amsterdam: Amsterdam University Press, c2006.
- ZURIÁN Y HERNÁNDEZ, Francisco. Prólogo a *¿Qué es el cine?*, de André Bazin. Madrid: Rialp, 2001, 9-15.
- carloscristerna1. 2012. Códigos lógicos. Club Ensayos. Recuperado el 9 de diciembre de 2013, de <http://clubensayos.com/Temas-Variados/Codigos-Logicos/155281.html>
- eldoblaje.com. Recuperado el 14 de enero de 2014, de <http://www.eldoblaje.com/home/>
- littlesecretfilm.com. Recuperado el 14 de enero de 2014, de <http://littlesecretfilm.com/LittlesecretfilmManifiestoCastellano.pdf>

21 FILMOGRAFÍA Y OBRAS DE TEATRO

- *Amadeus*. Dir. Milos Forman. Guion: Peter Shaffer (basado en su propia obra). Con Tom Hulce, F. Murray Abraham, Elizabeth Berridge, Simon Callow, Roy Dotrice. The Saul Zaentz Company / Orion Pictures, 1984.
- *El ángel exterminador*. Dir. Luis Buñuel. Uninci y Films 59 / Producciones Alatraste, 1962.
- *Angels in America*, de Tony Kushner Dirección: Ferdinando Bruni y Elio de Capitani. **Compañía Teatro dell'Elfo. Con Elio di Capitani, Ida Marinelli, Elena Russo, Cristina Crippa, Cristian Maria Giammarini, Edoardo Ribatto, Fabrizio Matteini y Umberto Petrarca.** Teatros del Canal. Madrid. 10 de junio de 2012. Italiano con sobretítulos en español.
- *The Artist*. Dir. Michel Hazanavicius. Con Jean Dujardin, Bérénice Bejo, James Cromwell. Wildbunch, La Petite Reine, Studio 37, La Classe Américaine, JD Prod, France 3 Cinéma, Jouror Production, uFilms, 2011.
- *Blancanieves*. Dir. Pablo Berber. Con Macarena García, Maribel Verdú, Sofía Oria, Daniel Giménez Cacho, Ángela Molina. Arcadia Motion Pictures, 2012.
- *Bronenosets Potyomkin (El acorazado Potemkin)*. Dir. Sergei M. Eisenstein. Con Aleksandr Antonov, Vladimir Barsky, Grigori Aleksandrov, Mikhail Gomorov, Ivan Bobrov, Aleksandr Levshin, Konstantin Feldman. Goskino, 1925
- *Campanadas a medianoche (Chimes at Midnight)*. Dir. Orson Welles. Alpine Films / Internacional Films, 1965

- ***Cinco horas con Mario***. Dir. Josefina Molina. Con Natalia Millán. Reestreno de septiembre de 2010. Madrid, Teatro Auditorio Federico García Lorca, domingo 1 de abril de 2012.
- ***Cómeme el coco, negro***, de Jordi Millán. Dir. Jordi Millán. Con Jaume Baucis, Ota Vallés, Alexandra González, Xavi Tena, Meritxell Huertas. Compañía La Cubana. Teatro Compac Gran Vía. Madrid. Septiembre 2008. Reposición de la representación teatral creada en 1989. Juego metateatral y de music-hall.
- ***The Curious Case of Benjamin Button (El curioso caso de Benjamin Button)***. Dir. David Finches. Con Brad Pitt, Cate Blanchett. Paramount Pictures / Warner Bros. Pictures, 2008.
- ***Dial M for Murder (Crimen perfecto)***. Dir. Alfred Hitchcock. Warner Bros, 1954.
- ***Función de noche***. Dir. Josefina Molina. Con Lola Herrera, Daniel Dicenta, Natalia Dicenta, Daniel Dicenta Herrera, Luis Rodríguez Olivares. Sabre Films, 1981.
- ***The GagFather***. Compañía Yllana. Teatros del Canal, Madrid, 9 de enero de 2015.
- ***Glengarry Glen Ross***. Dir. James Foley. Guion: David Mamet basado en su propia obra. New Line Cinema, 1992.
- ***Hamlet***. Dir. Laurence Olivier. Con Laurence Olivier, Jean Simmons. Rank Organisation, 1948.
- ***Hamlet***. Dir. Grigori Kozintsev. Con Innokenti Smoktunovsky, Mikhail Nazvanov. Lenfilm Studio, 1964.
- ***Hamlet***. Dir. Kenneth Branagh. Con Kenneth Branagh, Derek Jacobi, Kate Winslet. Castle Rock Entertainment, 1996.
- ***Henry V (Enrique V)***. Dir. Laurence Olivier. Two Cities Films, 1944.
- ***Henry V (Enrique V)***. Dir. Kenneth Branagh. MGM / Samuel Goldwyn Company, 1989.
- ***Ida***. Dir. Pawel Pawlikowski. Con Agata Kulesza, Agata Trzebuchowska, Joanna Kulig, Dawid Ogrodnik, Jerzy Trela. Opus Film, Phoenix Film, 2013.
- ***The Innocents (Suspense)***. Dir. Jack Clayton. Guion: Truman Capote, William Archibald (basado en la novela de Henry James ***The Turn of the Screw***). Con Deborah Kerr, Peter Wyngarde, Megs Jenkins, Pamela Franklin, Martin Stephens, Michael Redgrave. 20th Century Fox, 1961.
- ***Kumonosu Jo (Trono de sangre)***. Dir. Akira Kurosawa. Con Toshirō Mifune, Isuzu Yamada, Takashi Shimura, Akira Kubo. Toho, 1957.
- ***A Letter to Three Wives (Carta a tres esposas)***. Dir. Joseph L. Mankiewicz. Con Kirk Douglas, Ann Sothorn. 20th Century Fox, 1949.

- ***MacBeth***. Dir. Helena Pimenta. Con José Tomé, Pepa Pedroche, Óscar S. Zafra, Javier Hernández-Simón, Tito Asorey, Belén de Santiago y Anabel Maurín. Vestuario: Alejandro Andújar. Iluminación: Felipe Ramos. Compañía Ur Teatro. Teatros del Canal, Madrid, diciembre de 2011.
- ***Macbeth***. Dir. Orson Welles. Con Orson Welles, Jeanette Nolan, Donald O'Hierlighis, Peggy Webster, Laurene Tuttle, Brainer Duffield, Charles Lederer. Republic Pictures, 1948.
- ***Macbeth***. Dir. Roman Polanski. With John Finch, Francesca Annis, Martin Shaw, Nicholas Selby, John Stride. Columbia Pictures, 1971.
- ***Memento*** (2000). Dir. Christopher Nolan. Guion: Christopher Nolan (basado en la historia de Jonathan Nolan). Con Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior. Newmarket / Summit Entertainment, 2000.
- ***My Fair Lady***. Dir. George Cukor. Guion: Alan Jay Lerner (basado en la obra de George Bernard Shaw). Con Audrey Hepburn, Rex Harrison, Stanley Holloway. Warner Bros. Pictures, 1964.
- ***Mystic River (screenplay)***, by Brian Helgeland, based on the novel by Dennis Lehane.
- ***One, Two, Three***. Dir. Billy Wilder. Guion: Billy Wilder y I.A.L. Diamond (basado en la obra de Ferenc Molnár). With James Cagney, Pamela Tiffin, Horst Buchholz, Arlene Francis, Liselotte Pulver, Howard St. John. United Artists, 1961.
- ***Othello***. Dir. Orson Welles. Con Orson Welles, Suzanne Cloutier. 1952.
- ***Othello***. Dir. Stuart Burge. Con Laurence Olivier, Frank Finlay. BHE Films / National Theatre, 1965.
- ***Pride and Prejudice (Orgullo y prejuicio)***. Dir. Joe Wright. Guion Deborah Moggach (basado en la novela de Jane Austen). Con Keira Knightley, Matthew Macfadyen. Universal Pictures / Studiocanal / Working Title Films, 2005.
- ***Romeo e Giulietta***. Dir. Renato Castellani. The Rank Organisation / Universalcine, 1954.
- ***Romeo and Juliet***. Dir. Franco Zeffirelli. Con Leonard Whiting, Olivia Hussey, John McEnery, Michael York, Pat Heywood, Milo O'Shea. GB-Italia; Paramount / Verona / B.H.E. Producer: Dino de Laurentiis, 1968.
- ***Schindler's List***. Dir. Steven Spielberg. With Liam Neeson, Ben Kingsley, Ralph Fiennes, Caroline Goodall, Jonathan Sagalla, Embeth Davidtz. Universal Pictures / Amblin Entertainment, 1992.

- *Sense and Sensibility* (*Sentido y sensibilidad*). Dir. Ang Lee. Guion Emma Thompson, basado en la novella de Jane Austen. Emma Thompson, Kate Winslet, Hugh Grant, Alan Rickman, Greg Wise, Emilie François. Columbia Pictures 1995.
- *Sibirska Ledi Magbet* (*Lady Macbeth en Siberia*). Dir. Andrezej Wajda. Con Ljuba Tadic, Olivera Markovic. Avala Film, 1961.
- *Rope* (*La soga*). Dir. Alfred Hitchcock. Warner Bros. Pictures / Transatlantic Pictures, 1948.
- *Trainspotting*. Dir. Danny Boyle. Guion: John Hodge (basado en la novela de Irvine Welsh). Con Ewan McGregor, Robert Carlyle, Jonny Lee Miller. Channel Four Films / Fingerprint Film / The Noel Gay Motion Picture Company, 1996.
- *Uno, dos, tres*. Dir. Billy Wilder. Guion: Billy Wilder y I.A.L. Diamond (basado en la obra de Ferenc Molnár). Versión española de *One, Two, Three*, United Artists, 1962, por Estudio de grabación Sago-Exa, Madrid, 1962. Voces de Ángel María Baltanás (C. R. MacNamara), Jesús Nieto (Otto Ludwig Piffli), Mari Ángeles Herranz (Scarlett Hazaltine), Irene Guerrero de Luna (Phyllis MacNamara), José Guardiola (Wendell P. Hazaltine), Rafael de Penagos (Schlemmer), Ana María Saizar (Ingeborg).
- *West Side Story*. Dir. Robert Wise, Jerome Robbins. Guion: Ernest Lehman (Obra: Arthur Laurents, Jerome Robbins, basados libremente en *Romeo and Juliet*). Metro-Goldwyn-Mayer, 1961.
- *Wuthering Heights* (*Cumbres borrascosas*). Dir. William Wyler. Guion: Ben Hecht y Charles MacArthur (basado en la novela de Emily Brontë). Con Merle Oberon, Laurence Olivier, David Niven, Flora Robson, Donald Crisp, Geraldine Fitzgerald. Samuel Goldwyn Company / United Artists, 1939.